KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2022

DASAR-DASAR SENI RUPA

Semester 1

Giriluhita Retno Cahyaningsih

2022

SMK/MAK KELAS X

Dasar-Dasar Seni Rupa
untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1

Penulis
Giriluhita Retno Cahyaningsih

Penelaah
Rizki Raindriati
Awaludhi Budiargo
Toto Sugiarto Arifin

Penyelia/Penyelaras
Supriyatno
Wardani Sugiyanto
Mochamad Widiyanto
Wijanarko Adi Nugroho
Meylina
Irma Afriyanti

Kontributor
Tati Nuari
Dwi Suseno

Ilustrator
Arief Firdaus (kover dan isi)
Daniel (ikon-ikon)

Editor
Ayu Susantie
Meylina

Desainer
Muhammad Azis

Penerbit
Penerbitan bersama antara Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan dan Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Jalan Jenderal Sudirman Komplek Kemendikbudristek, Senayan, Jakarta 10270
https://buku.kemdikbud.go.id

Cetakan Pertama, 2022
ISBN 978-623-388-001-5 (PDF)
Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 12/18 pt, Steve Matteson.
xviii, 190 hlm.: 17,6 x 25 cm.

KATA PENGANTAR

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dengan mengembangkan buku siswa dan buku panduan guru sebagai buku teks utama. Buku ini dapat menjadi salah satu referensi atau inspirasi sumber belajar yang dapat dimodifikasi, dijadikan contoh, atau rujukan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik.

Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran yang ditetapkan melalui Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022, serta Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Juni 2022
Kepala Pusat,

Supriyatno
NIP 19680405 198812 1 001

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sehubungan dengan telah terbitnya Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 165/M/2021 tentang Program Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan (SMK PK), Direktorat SMK, Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi telah menyusun contoh perangkat ajar.

Perangkat ajar merupakan berbagai bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam upaya mencapai Profil Pelajar Pancasila dan capaian pembelajaran. Perangkat ajar meliputi buku teks pelajaran, modul ajar, video pembelajaran, modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Budaya Kerja, serta bentuk lainnya. Pendidik dapat menggunakan beragam perangkat ajar yang relevan dari berbagai sumber. Pemerintah menyediakan beragam perangkat ajar untuk membantu pendidik yang membutuhkan referensi atau inspirasi dalam pengajaran. Pendidik memiliki keleluasaan untuk membuat sendiri, memilih, dan memodifikasi perangkat ajar yang tersedia sesuai dengan konteks, karakteristik, serta kebutuhan peserta didik.

Buku ini merupakan salah satu perangkat ajar yang bisa digunakan sebagai referensi bagi guru SMK dalam mengimplementasikan Pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka. Buku teks pelajaran ini digunakan masih terbatas pada SMK Pusat Keunggulan.

Selanjutnya, Direktorat SMK mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, *reviewer*, editor, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada SMK Pusat Keunggulan.

Jakarta, Mei 2022

Direktur SMK

PRAKATA

Dasar-Dasar Seni Rupa merupakan mata pelajaran bidang keahlian seni dan ekonomi kreatif pada program keahlian Seni Rupa. Dasar-Dasar Seni Rupa memiliki ruang lingkup bahasan yang meliputi unsur-unsur rupa, prinsip-prinsip pengoganisasian unsur rupa, menggambar, sketsa, desain dasar dua dimensional, dan desain dasar tiga dimensional.

Buku Dasar-Dasar Seni Rupa ini disusun untuk membantu proses belajar peserta didik kelas X pada Program Keahlian Seni Rupa dalam mengimplementasikan pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka. Buku teks pelajaran ini digunakan masih terbatas pada SMK Pusat Keunggulan. Diharapkan buku ini dapat menjadi salah satu sumber belajar yang dapat memperkaya wawasan, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik tentang wawasan industri seni rupa, berwirausaha, proses produksi dalam bidang seni rupa, menumbuhkan kreativitas membuat karya seni secara inovatif, kepekaan estetis, dan apresiasi karya seni rupa sebelum mempelajari materi di tingkat kelas selanjutnya.

Terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu sehingga buku ini dapat selesai. Kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan baik, untuk perbaikan dan kesempurnaan buku. Semoga buku ini bisa bermanfaat demi kemajuan pendidikan Indonesia.

Yogyakarta, Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU

Cermatilah petunjuk pada kegiatan berikut ini!

Kegiatan	Keterangan
Ayo Berdiskusi!	Kalian akan belajar menganalisa materi sesuai topik yang dipelajari, dengan berdiskusi secara berkelompok.
Ayo Berlatih!	Pada bagian ini, kalian akan belajar mempraktekkan materi sesuai topik yang dipelajari, secara individu.
Ayo Bereksplorasi!	Kalian akan belajar menemukan sesuatu yang baru dengan cara mencari tahu, mempraktekkan, materi dari berbagai sumber sesuai topik yang dipelajari.
Rangkuman	Rangkuman berisi pokok-pokok tulisan ringkas agar mudah dipahami tentang isi buku yang dibaca.
Refleksi	Suatu uraian untuk mengingatkan kembali sejauh mana pemahaman materi bab dan tercapainya tujuan pembelajaran sehingga siap untuk melanjutkan materi bab pembelajaran berikutnya.
Asesmen	Aspek yang dinilai meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian/asesmen sikap dengan teknik observasi, penilaian mandiri, dan melalui jurnal. Penilaian/asesmen pengetahuan dengan teknik tertulis, lisan, dan protofolio. Penilaian/asesmen keterampilan meliputi teknik unjuk kerja (proses dan produk) dan portofolio.
Pengayaan	Pengayaan bersifat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan kalian yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan cara diberikan tambahan bahan ajar berupa video atau artikel.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Dasar-Dasar Seni Rupa
untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1

Penulis: Giriluhita Retno Cahyaningsih
ISBN: 978-623-388-001-5 (PDF)

Bab I
Wawasan Industri Bidang Seni Rupa

Tujuan Pembelajaran

Dalam bab ini kalian akan belajar tentang industri kreatif seni rupa. Selain itu kalian juga akan belajar bagaimana melindungi sebuah ide dan karya melalui pengetahuan tentang Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI).

Apa yang membuat sebuah karya seni rupa berharga?

Gambar 1.1 Ilustrasi Video

Selamat! Saat ini kalian telah diterima sebagai peserta didik di SMK/MAK pada Program Keahlian Seni Rupa. Apa harapan kalian terhadap program keahlian ini? Mari ceritakan harapan kalian kepada teman dan guru kalian!

Sebelum masuk ke materi pelajaran, mari kita cek pengetahuan kalian dengan mengisi tabel di bawah ini di buku tugas kalian. Berilah tanda centang (✓) pada gambar yang menurut kalian berhubungan dengan dunia seni rupa dan tanda silang (×) pada gambar yang menurut kalian tidak berhubungan dengan seni rupa. Sertakan juga alasannya. Setelah mengisi tabel berikut di buku tugas, diskusikan hasilnya dengan teman-teman sekelas dengan bimbingan guru kalian.

Tabel 1.1 Ragam Seni Rupa

No.	Gambar	Berhubungan Ya (✓)/Tidak (x)	Alasan
1.	Gambar 1.2 Ilustrasi *Video Game* Sumber: DavidRockDesign/pixabay.com, 2016		
2.	Gambar 1.3 Lukisan Cat Air Sumber: Martina Bulkova/pixabay.com, 2018		
3.	Gambar 1.4 Peralatan Memasak Sumber : Leo/pixabay.com, 2021		
4.	Gambar 1.5 Candi Borobudur Sumber: Deepu Joseph/pixabay.com, 2016		
5.	Gambar 1.6 Peralatan Melukis Sumber : Harshal07/pixabay.com, 2016		

Karya seni rupa saat ini tidak sekadar untuk kepuasan pribadi, tetapi sudah menjadi sebuah industri atau karya seni yang diproduksi secara massal dan diperjualbelikan antara lain di toko, galeri, dan berbagai *platform* jual beli lainnya. Oleh karena itu, mari kita mulai bersama-sama belajar tentang Industri Kreatif Seni Rupa!

Lembar Informasi dan Uraian Materi

Kalian dapat mengembangkan diri dengan cara bergabung dengan komunitas penggiat seni sesuai dengan minat kalian seperti komunitas pematung, pelukis, atau ilustrator melalui media sosial yang kalian miliki. Dengan mengikuti komunitas ini, kalian dapat mengambil inspirasi atau saling bertukar ilmu dengan anggota lainnya.

Seni rupa merupakan ekspresi pribadi yang diwujudkan dalam bentuk karya dua atau tiga dimensi untuk merespon berbagai emosi, peristiwa, fenomena, dan isu yang terjadi dalam kehidupan seniman perupanya. Karya seni rupa pada mulanya sebagai media atau alat ritual/kepercayaan seperti patung Asmat di Papua, lukisan dinding di gua Leang-leang Sulawesi Selatan, dan lukisan Kamasan di Bali. Karya seni rupa merupakan ekspresi adiluhung yang didedikasikan untuk keperluan keagamaan.

Gambar 1.7 Lukisan Kamasan

Sumber: Ketut Madra/ketutmadra.com, 2022

Seni rupa terus berkembang tidak hanya untuk kepentingan spiritual, tetapi juga sebagai media mengekspresikan diri yang lebih eksploratif dan eksperimental baik dari segi tema, alat, bahan, dan tampilan. Seni rupa setelah tahun 1870 disebut sebagai seni rupa modern. Perkembangan teknologi menggeser tujuan penciptaan karya seni rupa dari yang semula hanya untuk kepentingan spiritual dan kekuasaan menjadi ekspresi pribadi, bahkan menjadi produk komersial.

Kini karya seni rupa umum dibuat secara massal (jumlah banyak) dan diperjualbelikan di toko-toko fisik maupun virtual. Bahkan sekarang dengan mudah kalian dapat menemukan karya seni rupa yang ditawarkan di internet dalam berbagai kualitas. Kemajuan teknologi memudahkan seseorang untuk memproduksi sebuah karya menjadi aneka media dalam jumlah yang tak terbatas. Saat ini seni rupa telah menjadi komoditas industri yang besar. Diskusikan dengan teman-teman sekelas dan guru kalian mengenai apa yang membuat sebuah karya menarik dan mengapa sebuah karya seni rupa bernilai lebih mahal dari karya lainnya.

A. Industri Kreatif Seni Rupa

Industri kreatif seni rupa berkembang dengan pesat di Indonesia, kalian akan menemukan karya-karya seni rupa diperjualbelikan di pasar-pasar seni di Indonesia, seperti Pasar Seni Sukawati di Bali, Pasar Seni Gabusan di Yogyakarta, Pasar Seni dan Barang Antik di Bandung, Pasar Seni Jakarta dan lainnya.

Gambar 1.8 Pasar Seni Ancol Jakarta

Sumber: Ancol/instagram.com, 2020

Kalian juga akan menemukan penjualan lukisan, patung, dan ilustrasi di *platform* transaksi perdagangan *online* (*e-commerce*) atau *marketplace*. Pusat perdagangan *online* tersebut menjual berbagai karya seni rupa dengan harga puluhan ribu rupiah sampai dengan jutaan rupiah.

Ayo Bereksplorasi!

Silakan kalian berkunjung ke pasar seni atau toko-toko yang menjual karya seni rupa baik fisik maupun virtual (*online*). Catat jenis karya seni rupa yang dijual harganya, bahan atau teknik yang digunakan, dan seberapa besar ukurannya. Kerjakan di buku tugas kalian sesuai tabel di bawah ini.

Tabel 1.2 Latihan Mengidentifikasi Karya Seni Rupa di Pasar

No.	Jenis Karya Seni	Bahan	Ukuran	Harga
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

B. Perkembangan Teknologi Digital

Masyarakat zaman dulu mengirim surat lewat kantor pos, tetapi sekarang masyarakat dapat dengan mudah mengirim dokumen menggunakan email atau *platform* maupun aplikasi percakapan *online*. Pelukis masa lalu melukis dengan menggunakan kuas dan cat di atas kanvas. Namun, kini pelukis melukis di komputer dan dicetak di atas kanvas atau dikenal juga dengan istilah *digital painting*.

Pematung masa lalu membuat patung dengan tanah liat, bisa juga dicetak dengan semen atau gips. Berbeda dengan seniman patung masa lalu, pematung masa kini membuat patung menggunakan komputer dan dicetak dengan menggunakan 3D *printer*.

Gambar 1.9 Patung Karakter 3D

Sumber: Kemendikbudristek/Anindo, 2022

Digital painting dan 3D *printer* merupakan ciri dari era revolusi industri seni rupa 4.0. Menurut definisi *World Economic Forum*, revolusi industri 4.0 adalah disrupsi teknologi internet ke dalam proses produksi agar proses pengolahan barang dan jasa bisa lebih efisien, cepat, dan massal. Hal ini ditandai dengan penggunaan teknologi robotik, rekayasa intelektual, *Internet of Things* (IoT), nanoteknologi, hingga sistem yang disebut sistem komputasi awan (*cloud computing*).

Gambar 1.10 *Digital Painting*

Sumber: Ekoputeh/deviantart.com, 2007

Namun demikian, revolusi industri 4.0 tidak hanya memberi kemudahan dan kecepatan bagi kehidupan kita, tetapi juga memberi potensi bahaya bagi kehidupan manusia, yaitu munculnya banyak berita bohong (*hoax*), saling mencaci di media sosial, mengirim gambar-gambar yang tidak layak melalui media sosial, dan memviralkan perilaku-perilaku yang tidak baik. Dengan demikian, masyarakat termasuk generasi milenial harus dididik bagaimana menggunakan teknologi digital secara baik, benar, bijak, dan produktif, sehingga akan tercipta masyarakat 5.0 yang menggunakan teknologi digital untuk kehidupan manusia yang lebih baik.

Ayo Berdiskusi!

Carilah konten kreatif tentang dunia seni rupa, seperti seni lukis, seni patung, dan seni ilustrasi. Diskusikan hasil pencarian kalian dengan teman-teman sekelas. Adakah yang menarik? Apa yang membuatnya menarik? Tuliskan laporan mengenai hasil pencarian kalian dan diskusikan dengan guru kalian.

Teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia yang lebih baik, misalnya membuat karya-karya seni rupa dengan teknik digital dan menjualnya secara *online*. Kalian dapat membuat karya seni dengan ponsel yang kalian miliki dan membagikannya kepada orang lain melalui media sosial. Bahkan kalian bisa menjadi konten kreator dalam bidang seni rupa, dengan memviralkan proses melukis, proses pembuatan patung, atau proses pembuatan ilustrasi.

Dapatkah kalian menyebutkan pemanfaatan teknologi digital pada kehidupan sehari-hari? Tuliskan di buku tugas kalian sesuai tabel di bawah ini!

Tabel 1.3 Pemanfaatan Teknologi Digital pada Kehidupan Sehari-hari

No.	Teknologi Digital	Deskripsi	Manfaat
1.	*Visual Effect*	*Visual effect* adalah proses memanipulasi gambar, sehingga tidak seperti yang sebenarnya	Lebih menarik Lebih imajinatif Lebih cepat
2.	*Digital Painting*		
3.	3D *Printing*		
4.	*E-commerce*		
5.	*Digital Photography*		
6.	*Digital Illustration*		

Ayo Berdiskusi!

Seni rupa merupakan salah satu industri kreatif yang terus berkembang dan terasah kreativitasnya sesuai dengan kemajuan teknologi digital. Silakan diskusikan dengan teman kalian, manfaat dari perkembangan teknologi digital bagi bidang seni rupa!

Gambar 1.11 Ilustrasi Berdiskusi

Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI)

Ketika seseorang membuat sebuah karya, ia sudah melalui proses yang panjang. Orang tersebut menghabiskan waktu untuk mencari ide dan mewujudkan ide tersebut ke dalam bentuk karya seni rupa. Karya tersebut dianggap sebagai kekayaan intelektual kreatornya. Sebagaimana kekayaan harta, kekayaan intelektual juga dilindungi oleh hukum. Seorang kreator memiliki hak atas kekayaan intelektual karya yang dibuatnya.

Ketika sebuah karya dicontek oleh orang lain atau dipalsukan lalu diperjualbelikan, itu berarti telah terjadi pencurian atau pelanggaran hak. Bayangkan jika jerih payah kalian tiba-tiba dicontek dan diperjualbelikan hingga menghasilkan kekayaan bagi pelakunya. Pastilah akan sangat merugikan kalian, bukan?

Pemerintah memberikan perlindungan hukum bagi para kreator dengan adanya Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKi). Untuk mendapatkan jaminan hukum ini, seseorang perlu mendaftarkan karya atau merek dagangnya terlebih dahulu. Seseorang yang melanggar Hak atas Kekayaan Intelektual orang lain dapat dituntut hukuman pidana (dipenjara) atau harus memberi ganti rugi yang sangat besar. Ini dikarenakan ide adalah kekayaan yang tidak ternilai.

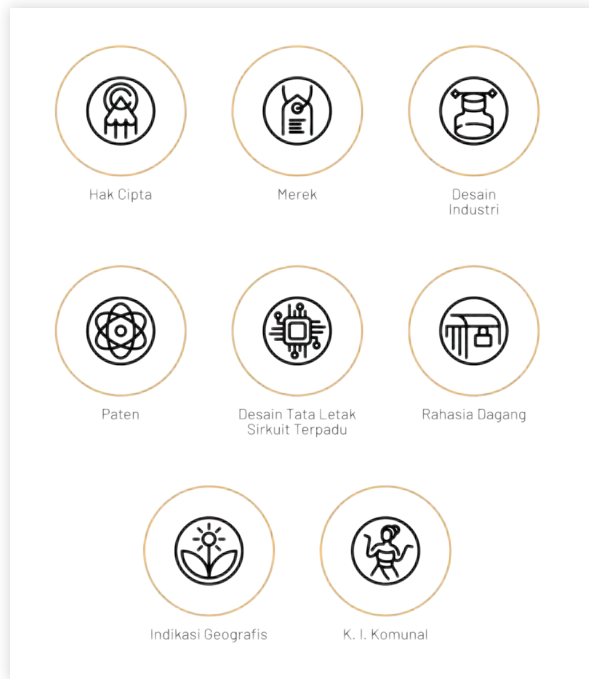
Dalam berkarya, sangat disarankan agar kalian mengembangkan gagasan yang orisinal atau asli hasil pemikiran kalian sendiri. Mencontek karya orang lain jelas melanggar hukum, melanggar etika dan ajaran agama serta merugikan kedua belah pihak baik kreator atau imitator/penirunya. Orang yang mencontek karya orang lain untuk keperluan jual beli atau mendapatkan keuntungan dari hasilnya disebut dengan plagiator. Kegiatan pencurian kekayaan intelektual orang lain disebut plagiarisme. Karya yang mencontek karya orang lain disebut plagiat.

Ayo Berdiskusi!

Cari dan bacalah biografi tokoh seniman dan penemu terkemuka yang mengalami pelanggaran HaKI. Bagaimana mereka berupaya melindungi kekayaan intelektual mereka? Pilihlah salah satu kasus yang menurut kalian menarik. Tuliskan pendapat kalian dalam bentuk esai tentang kasus tersebut! Serahkan kepada guru kalian dan diskusikan di kelas.

Karya seni rupa saat ini menjadi sebuah industri besar yang diperdagangkan secara konvensional di pasar seni dan di toko cinderamata maupun secara *online*. Karya seni rupa telah mendatangkan uang yang banyak bagi yang memproduksinya. Ketika karya kalian dibajak oleh orang lain, yang mendapatkan keuntungan bukan kalian, tetapi orang tersebut. Inilah alasan mengapa karya-karya tersebut perlu dilindungi HaKI, agar tidak dibajak atau diperjualbelikan oleh orang lain.

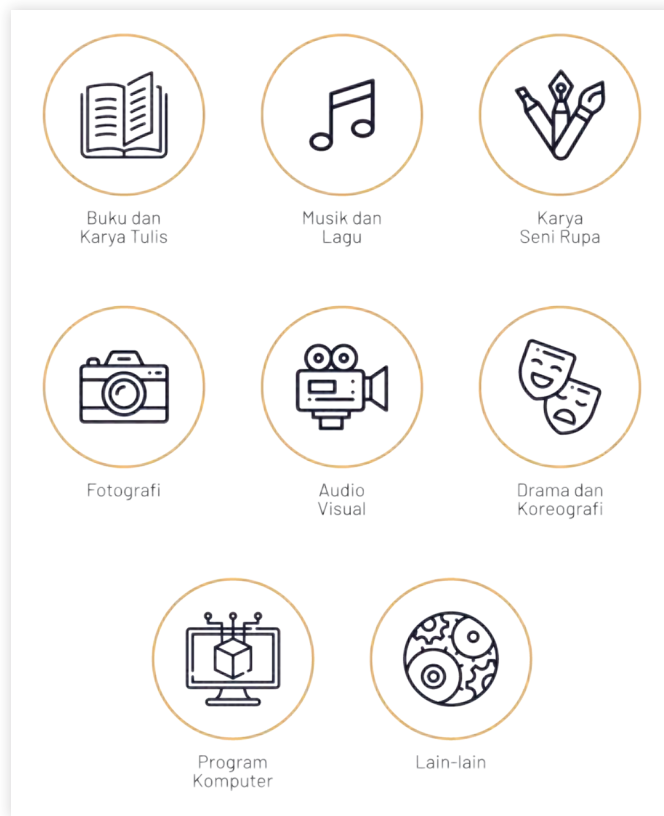
C. Ragam Kekayaan Intelektual

Setiap jenis kekayaan intelektual tersebut memiliki ciri khas dan karakter masing-masing. Mari kita berkenalan lebih jauh tentang hak cipta, merek, desain industri, dan paten.

Gambar 1.12 Ragam Kekayaan Intelektual

Sumber: Galih Wisudha Pratama/dgip.go.id, 2020

Hak Cipta

Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis setelah karya diwujudkan dalam bentuk nyata dan dipublikasikan. Objek perlindungan menurut Undang-Undang Hak Cipta adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang meliputi karya:

- Buku, program komputer, pamflet, perwajahan (layout) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
- Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
- Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;

Gambar 1.13 Logo Hak Cipta

Sumber: Galih Wisudha Pratama/dgip.go.id, 2020

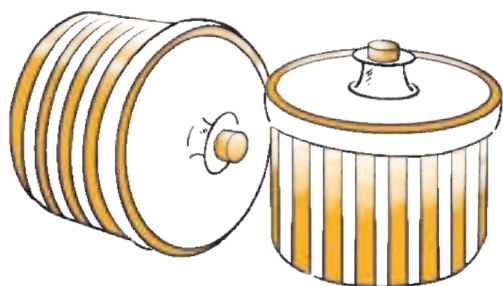
- Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
- Arsitektur;
- Peta;
- Seni Batik;
- Fotografi; dan
- Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.

Merek

Merek adalah sebuah tanda untuk membedakan suatu produk barang atau jasa. Merek dapat berupa kata, logo, suara, bentuk tiga dimensi, atau hologram. Merek diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis.

Dalam membangun suatu usaha, merek merupakan identitas yang membedakan suatu produk dengan produk lainnya. Merek lebih dari sekedar kata dan logo, tetapi juga jaminan mutu atas produk tertentu. Dalam membangun suatu usaha, merek merupakan identitas yang membedakan suatu produk dengan produk lainnya.

Desain Industri

Desain industri bisa berbentuk dua atau tiga dimensi. Desain industri atau desain produk merupakan suatu kreasi bentuk dan konfigurasi estetis pada suatu produk komoditas industri maupun kerajinan tangan. Desain industri diatur dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000.

Gambar 1.14 Tampilan Dua Dimensi Berupa Kombinasi Garis pada Permukaan Produk

Sumber: Galih Wisudha Pratama/dgip.go.id, 2020

1.15 Tampilan Dua Dimensi Berupa Kombinasi Warna pada Permukaan Produk

Sumber: Galih Wisudha Pratama/dgip.go.id, 2020

Gambar 1.14 tampilan dua dimensi berupa kombinasi garis pada permukaan produk. Gambar 1.15 tampilan dua dimensi berupa kombinasi warna pada permukaan produk, selain itu susunan komponen atau ornamen yang membentuk produk, satu set desain seperti peralatan makan juga dilindungi dan diatur dalam undang-undang desain industri.

Ayo Berdiskusi!

Mengenal produk desain industri, amatilah benda-benda di sekitar kalian yang memiliki bentuk, konfigurasi, komposisi garis, warna, dan susunan komponen/ ornamen pada produk yang ada di sekitar kalian.

Buatlah laporan secara terperinci tentang apa saja ciri khas yang terdapat pada benda yang kalian amati.

Paten

Paten adalah hak eksklusif yang diberikan kepada penemu invensi (inventor) atas hasil invensinya di bidang teknologi. Invensi adalah ide yang dituangkan untuk menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya untuk memecahkan suatu permasalahan.

Contoh Paten Sederhana

Gambar 1.16 Tutup Botol

Gambar 1.17 *Paper Clip*

Komersialisasi Kekayaan Intelektual

Kekayaan intelektual harus dikomersialisasikan agar memberikan manfaat ekonomi bagi kreatornya. Misalnya ketika karakter tokoh komik dibuat berbagai produk turunan seperti film dan mainan maka siapapun yang menggunakan karakter tersebut dalam sebuah produk komersial harus memberikan royalti kepada kreatornya.

Cara mengomersialisasikan kekayaan intelektual yaitu dengan lisensi dan waralaba. Lisensi memberikan izin pihak lain untuk menggunakan, memanfaatkan, atau melaksanakan hak kekayaan intelektual tersebut berdasarkan perjanjian tertulis dalam jangka waktu tertentu dan syarat tertentu oleh pemilik kekayaan intelektual.

Waralaba (*franchise*) adalah hak khusus untuk menjual suatu produk atau jasa maupun layanan sebuah merek yang dimiliki pihak lain. Hak khusus untuk memanfaatkan atau menggunakan merek pihak lain yang telah terbukti sukses ini harus berdasarkan perjanjian waralaba.

Fungsi dan tujuan utama HaKI, antara lain:

1. Sebagai perlindungan hukum terhadap pencipta baik perorangan maupun kelompok atas gagasan dan jerih payahnya dalam pembuatan karya yang memiliki nilai ekonomis.
2. Mengantisipasi dan juga mencegah terjadinya pelanggaran atas HaKI milik orang lain.
3. Meningkatkan kompetisi, khususnya dalam hal komersialisasi kekayaan intelektual. HaKI menciptakan keamanan dan menumbuhkan apresiasi masyarakat yang mendorong para pencipta untuk terus berkarya dan berinovasi.
4. Dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menentukan strategi penelitian, industri yang ada di Indonesia.

HaKI memiliki empat prinsip:

1. prinsip ekonomi: HaKI memiliki manfaat serta nilai ekonomi yang dapat memberikan keuntungan terhadap pemilik hak cipta;
2. prinsip kebudayaan: HaKI meningkatkan pengembangan kebudayaan baik dari ilmu pengetahuan maupun aspek lainnya dan meningkatkan taraf kehidupan bagi masyarakat;
3. prinsip keadilan: HaKI memiliki kekuasaan dalam penggunaan hak terhadap karya cipta miliknya dan tidak dapat dimanfaatkan tanpa izin dari pemilik hak cipta; dan
4. prinsip sosial: HaKI memikirkan keseimbangan antara kepentingan individu dan juga masyarakat luas.

Simbol Karya HaKI

Karya-karya yang telah tercatat HaKI diberi simbol tertentu, agar masyarakat mudah mengenalinya.

Berikut adalah simbol beserta penjelasannya.

Trade Mark

Simbol TM memiliki arti bahwa produk atau merek sedang dalam masa pengajuan kepemilikan.

Service Mark

Simbol SM digunakan untuk menandai suara-suara tertentu, misal suara unik yang ada dalam suatu film.

Registered Mark

Simbol RM menandakan produk tersebut sudah terdaftar dengan sah/legal Hak Kekayaan Intelektualnya.

Copyright ©

Simbol C artinya menunjukkan kepemilikan hak cipta. Maka dari itu, jika ingin dilakukan publikasi perlu dicantumkan sang pemilik hak cipta.

Rangkuman

Seni rupa pada mulanya merupakan media ritual dan ekspresi spiritual. Seiring perkembangan zaman, seni rupa modern menjadi ekspresi pribadi. Karya seni rupa kemudian berkembang menjadi produk-produk komersial yang diperjualbelikan secara massal dan dijual di toko-toko konvensional dan virtual di internet.

Revolusi industri 4.0 merupakan era disrupsi teknologi internet yang berdampak pada efisiensi proses pengolahan barang dan jasa. Sebuah karya seni rupa dengan mudah dibuat, digandakan, dan disebarluaskan dengan cepat tanpa terbatas jarak dan waktu. Kemajuan teknologi hendaknya diimbangi dengan etika dan kesadaran agar kemajuan ini dapat optimal mendorong terciptanya produktivitas masyarakat.

Karya seni rupa saat ini menjadi industri besar yang diperjualbelikan baik secara konvensional maupun virtual. Untuk melindungi gagasan dan karya cipta seseorang, diperlukan sebuah sistem yang menjamin keamanan berkarya. HaKI memberikan jaminan hukum atas hak cipta, merek, desain industri, paten, dan komersialisasi kekayaan intelektual.

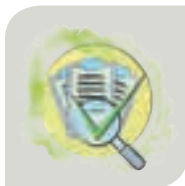
Refleksi

Pada bab 1 ini, kalian telah mempelajari tentang perkembangan industri kreatif seni rupa era industri 4.0 dan masyarakat 5.0, perkembangan teknologi digital, dan pentingnya HaKI untuk karya seni rupa. Wawasan dan pengetahuan kalian tentang industri kreatif seni rupa pasti sudah semakin luas dan mendalam.

Yuk refleksikan diri kalian dengan memberi tanda centang (✓) dalam kolom "Ya" dan "Tidak" untuk setiap pernyataan di bawah ini, sesuai dengan pendapat kalian yang sebenarnya. Kerjakan di buku tugas kalian sesuai tabel 1.4.

Tabel 1.4 Refleksi Wawasan Industri Seni Rupa

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya mampu menjelaskan dampak perkembangan revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0.		
2.	Saya mampu menjelaskan perkembangan teknologi digital.		
3.	Saya mampu mendeskripsikan pemanfaatan teknologi digital untuk bidang seni rupa.		
4.	Saya mampu menjelaskan konsep HaKI.		
5.	Saya mampu menjelaskan jenis-jenis HaKI dan prosedur pendaftaran HaKI.		
6.	Saya mampu menjelaskan manfaat HaKI dalam bidang seni rupa.		
7.	Saya mampu menganalisis kasus penerapan HaKI dalam bidang seni rupa.		

Asesmen

Mandiri

Cara mendaftarkan HaKI sebagai berikut.

1. Kunjungi laman www.dgip.go.id.
2. Tuliskanlah prosedur pendaftaran HaKI.
3. Tuliskan pendapat kalian mengenai kemudahan dan kesulitan pendaftaran HaKI berdasarkan pengalaman mengunjungi laman tersebut.
4. Komunikasikan hasilnya dengan guru kalian di kelas.

*** Kerjakan nomor 2 dan 3 di buku tugas kalian!**

Tes Tertulis

Petunjuk: Kerjakan soal di bawah ini dengan menuliskan soal dan jawaban yang benar di buku tulis kalian.

Soal:

1. Apa yang dimaksud dengan industri kreatif?
2. Sebutkan manfaat teknologi digital bagi bidang seni rupa!
3. Sebutkan ciri revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0!
4. Karya seni apa saja yang bisa mendapatkan pengakuan HaKI?
5. Tuliskan kekuatan/kemampuan dan kelemahan/kekurangan yang kalian miliki dalam mempelajari wawasan industri seni rupa!

Pengayaan

Untuk menambah wawasan kalian dalam profesi bidang seni rupa dan peluang usaha seni rupa, kalian bisa menambah referensi dengan mencari video dengan kunci diantaranya sebagai berikut.

- Pameran seni rupa virtual
- HaKI dan karya seni
- Industri kreatif
- Industri *upcycle*
- Pemanfaatan teknologi dalam karya seni
- *Kinetic art*
- Karya inovatif bidang seni rupa
- Inovasi Seni Rupa
- *A I in art/ Artificial Intelligence in art*
- *Immersive Van Gogh Exhibition*

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Dasar-Dasar Seni Rupa
untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1

Penulis: Giriluhita Retno Cahyaningsih
ISBN: 978-623-388-001-5 (PDF)

Bab II
Peluang Bisnis dan Profesi Bidang Seni Rupa

Tujuan Pembelajaran

Pada bab ini kalian akan mengenali dan menciptakan peluang usaha kreatif-inovatif bidang seni rupa dan mengenali aneka profesi bidang seni rupa.

Apa upaya kreatif kalian untuk membuat masyarakat menyadari keberadaan dan keberhargaan sebuah karya atau ide seni rupa?

Pada bab I kalian telah mempelajari tentang wawasan industri seni rupa. Wawasan kalian mulai terbuka bahwa seni rupa tidak sekadar untuk ekspresi pribadi, tetapi juga dapat diperjualbelikan dan mendatangkan keuntungan besar bagi para penggiatnya. Perdagangan seni rupa tidak hanya dilakukan melalui penjualan secara konvensional di galeri seni, kaki lima, pasar seni, tetapi saat ini karya seni diperdagangkan secara *online*.

Pada bab II ini, kalian akan mendalami tentang peluang usaha seni rupa. Kalian juga akan diajak berpikir kreatif dan bertindak inovatif. Selain itu, kalian juga akan mempelajari bisnis berbasis kreativitas, mengelola sebuah bisnis kreatif seni rupa, menjadi pengusaha pemula (*startup*) bidang seni rupa, dan memasarkan karya seni rupa secara *online* (*e-commerce*).

Lembar Informasi dan Uraian Materi

Creativepreneur adalah pelaku usaha (memiliki usaha sendiri atau tidak bekerja sebagai karyawan) yang bergerak dalam bisnis berbasis kreativitas dan menggunakan ide-ide kreatif untuk melakukan terobosan usaha. Beberapa rujukan menyatakan bahwa seorang *creativepreneur* biasanya bergerak berdasarkan misi dan minat pribadi serta memberdayakan bantuan teknologi dan tim digital untuk meningkatkan pengaruh pada pasar.

Sebenarnya semua pekerjaan memerlukan kreativitas atau kemampuan menggunakan gagasan yang orisinal untuk berkreasi. Namun, yang dimaksud dalam *creativepreneurship* adalah kemampuan memproduksi sebuah karya artistik untuk keperluan bisnis sebagai wirausaha.

Kreativitas seringkali disamakan dengan inovasi, tetapi sebenarnya keduanya memiliki pengertian yang berbeda. Kreativitas berkenaan dengan ide, dalam seni rupa ide tersebut dapat dituangkan dalam bentuk sketsa atau gambar pada berbagai media (kertas, laptop, layar ponsel dan lain-lain). Sedangkan inovasi lebih berkaitan dengan tindakan, artinya sketsa kalian tadi direalisasikan menjadi sebuah karya nyata seperti lukisan di atas kanvas atau dibuat patung dari bahan tanah liat, kayu atau batu. Inovasi juga dapat berarti pengembangan dan dapat diukur atau dibandingkan dengan karya sebelumnya. Misalnya kalian membuat inovasi seperti membuat patung dari limbah plastik. Inovasi selalu mengikuti kreativitas.

Mungkin kalian pernah mendengar nama makanan yang unik dan menarik atau melihat bagaimana sebuah rumah makan atau kedai kopi diatur sedemikian rupa untuk menarik perhatian pelanggan. Semua itu merupakan upaya kreatif agar menjadi pusat perhatian dan membuat penasaran pembeli atau pemirsanya. Tidak ada batasan dalam berkreasi, tetapi kalian harus ingat agar kreativitas kalian tetap memperhatikan moral, etika, dan norma hukum masyarakat. Kalian perlu bertanggung jawab dalam berkreasi. Gunakan kreativitas kalian untuk menciptakan atau mendorong kebaikan.

Bisnis seni rupa saat ini banyak digeluti oleh anak-anak muda, seringkali disebut dengan bisnis *startup* atau bisnis rintisan atau bisnis pemula. Mereka pada umumnya menggunakan fasilitas digital untuk menjalankan bisnisnya. Kalian juga bisa membangun bisnis *startup* pada usia muda, asal ada pengetahuan, kemauan, kreativitas, dan keberanian.

A. Kreativitas dan Inovasi

Sebelum membahas kreativitas dan inovasi, silakan kalian amati empat lukisan di bawah ini!

Gambar 2.1 Sungai Tak Pernah Kembali

Sumber: Museum Basoeki Abdullah/kemdikbud.go.id, 2018

Gambar 2.2 Lukisan Sudjojono Pertempuran antara Sultan Agung dan Jan Pieterszoon Coen 1973

Sumber: Dinny Mutiah/liputan6.com, 2021

Gambar 2.3 Karya Affandi Wisdom of The East - 1967

Sumber: Affandi Museum/affandi.org, 2022

Gambar 2.4 *The Starry Night* (1889), Vincent van Gogh

Sumber: MoMA/artsandculture.google.com, 2004

Ayo berpendapat!

Lukisan mana yang paling kalian sukai dari keempat lukisan tersebut? Apa yang membuat kalian tertarik pada lukisan tersebut? Apa kelebihannya di mata kalian? Sampaikan pendapat kalian secara tertulis dan presentasikan di hadapan teman–teman dan guru kalian!

Menurut ekonom dan editor Harvard Business Review, Theodore Levitt, kreativitas adalah kemampuan berpikir tentang sesuatu yang baru. Sedangkan menurut pakar kewirausahaan dari University of South Florida, Thomas Zimmerer, mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan menciptakan sesuatu dari yang tidak ada atau memperbaharui kembali sesuatu yang telah ada.

Kalian dapat menemukan berbagai ragam pendapat tentang kreativitas, bahkan kalian bisa membuat definisi kreativitas menurut pendapat kalian sendiri. Intinya kreativitas adalah menciptakan hal-hal yang baru. Pengertian "baru" tidak selalu semuanya baru, tetapi bisa saja hanya menambahkan sedikit dari yang telah ada. Misalnya teman kalian membuat sebuah cangkir dari keramik, lalu kalian juga membuat cangkir yang mirip dengan membedakan sedikit bentuk, warna dan teksturnya, maka karya kalian sudah termasuk karya baru.

Gambar 2.5 Cangkir Polos

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2020

Gambar 2.6 Cangkir Berwarna dan Bertekstur

Sumber: Karolina-grabowska/pexels.com, 2020

Stephen Robbins, pakar manajemen dan perilaku organisasi dari San Diego State University menyatakan bahwa inovasi adalah sebuah gagasan baru yang diterapkan untuk memprakarsai atau memperbarui suatu produk atau proses dan jasa. Pada dasarnya, inovasi adalah kemampuan merealisasikan ide kreatif dengan mengadopsi pola baru untuk menghasilkan produk baru. Tanpa inovasi, maka ide kreatif kalian menjadi sia-sia karena tidak terwujud. Dengan demikian, kreativitas dan inovasi harus berjalan beriringan.

Ayo bereksplorasi!

Gambarlah sebuah bidang geometris, huruf, atau angka yang kalian sukai. Dalam waktu 5 menit, kembangkan bidang atau bentuk huruf/angka yang kalian miliki menjadi gambar makhluk hidup atau benda yang memiliki fungsi. Tambahkan detail untuk menjadikannya menarik. Sebisa mungkin pikirkan ide yang berbeda dari umumnya.

Gambar 2.7 Ide Kreatif

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2019

Contoh pengembangan oval menjadi bentuk yang dapat dikenali.

Sikap positif (*positive attitudes*) yang mendorong tumbuhnya sikap kreatif yaitu:

Masalah adalah tantangan

Masalah adalah solusi

Kritik mem-bangun

Pantang menyerah

Setiap masalah ada solusinya

Optimistis

Keingin-tahuan

Imajinatif

Gambar 2. 8 Sikap Positif

Sikap negatif (*negative attitudes*) yang menghambat tumbuhnya sikap kreatif dan inovatif, yaitu sebagai berikut.

Gambar 2. 9 Sikap Negatif

B. Bisnis Berbasis Kreativitas

Menurut pendapat dari mentor pemasaran, Ilise Benun, *creativepreneur* adalah seseorang yang memulai atau menjual bisnisnya menggunakan ide kreatif, biasanya yang bergerak dalam penjualan seni atau desain. *Entrepreneur* adalah seseorang yang memiliki inovasi atau ide-ide baru yang membawa perubahan, sehingga menghasilkan karya baru, Sedangkan *creativepreneur* adalah seseorang yang memulai bisnisnya menggunakan ide-ide kreatif atau mengutamakan nilai seni atau keindahan dalam bisnisnya. Seni dan nilai estetika ini yang membuat sebuah produk memiliki nilai lebih dalam penjualan.

Karakteristik *Creativepreneur*

1. *Creative Thinker* (Pemikir Kreatif)

Seorang *creativepreneur* memiliki keberanian untuk memikirkan dan mengekspresikan ide dan konsep kreatifnya. Berpikir kreatif juga berarti mampu melihat peluang dan tantangan dari segala sisi.

2. **Inovatif**

   Ide hanya akan berarti apabila berhasil diwujudkan. Agar ide kreatif kalian dapat terwujud menjadi produk yang dapat diminati banyak orang, kalian perlu membuatnya berbeda dari produk sejenis. Untuk itu diperlukan inovasi berupa penggunaan alat, bahan, atau teknik yang baru dan efisien.

3. **Kolaborasi**

   Dalam melakukan bisnis kreatif, kalian perlu berkolaborasi atau bekerja sama dengan pihak lain. Kolaborasi akan menghemat biaya, waktu, dan tenaga. Untuk dapat berkolaborasi dengan pihak lain, kalian perlu mengomunikasikan gagasan kalian kepada orang lain yang memiliki kesamaan tujuan dengan kalian. Selain itu, komunikasi penting untuk mendapatkan dukungan atau bantuan.

4. ***Hybrid Skill* (Persilangan Keterampilan)**

   Perkaya diri kalian dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang dapat menunjang bisnis kalian. Contohnya usaha ilustrasi yang kalian jalankan akan sangat terbantu apabila kalian banyak membaca berbagai buku dan memperhatikan ilustrasinya sebagai referensi gaya ilustrasi. Dengan belajar menggunakan teknologi untuk menggambar, mengedit gambar, dan memperdalam mengenai unsur-unsur seni rupa dan prinsip desain, kalian dapat menghemat waktu dan tenaga untuk mendesain ilustrasi.

5. ***Tech-Savvy* (Keluwesan Memanfaatkan Teknologi)**

   Saat ini ketika teknologi semakin canggih, keluwesan memanfaatkan teknologi sangat berguna untuk memperkuat bisnis kalian. Teknologi dapat membantu proses pemasaran, pengenalan produk, komunikasi, dan distribusi bisnis kalian menjadi efektif dan efisien.

6. ***Design-aware* (Kesadaran Tentang Desain)**

   Kalian harus memiliki pemahaman dasar akan desain serta mengerti tentang tampilan produk yang atraktif untuk menarik perhatian konsumen. Kemampuan mengamati dan empati (kemampuan menempatkan diri pada posisi orang lain) sangat diperlukan agar dapat mendesain produk yang tepat guna dan berkualitas.

7. ***Short Planner* (Perencana Jangka Pendek)**

   Jika kalian perhatikan, kemajuan teknologi yang begitu canggih menyebabkan tren sebuah produk berubah setiap saat. Ini merupakan

kesempatan kalian dalam melihat dan merespons peluang, tantangan, dan perubahan pasar dengan jeli.

Ayo bereksplorasi!

- Buatlah sebuah karya yang kalian inginkan.
- Foto atau videokan karya tersebut semenarik mungkin.
- Unggah foto atau video karya kalian tersebut pada platform komunikasi atau media sosial yang kalian miliki.
- Tawarkan karya tersebut kepada audiens.
- Perhatikan dan catat, berapa banyak respons yang kalian dapatkan.
- Perhatikan kolom komentarnya! Apakah ada pesanan yang masuk?
- Tuliskan laporan hasil uji coba tersebut dan diskusikan hasilnya dengan guru kalian.

C. Mengenal Bisnis *Startup*

Gambar 2.10 Ilustrasi *Startup*

Sumber: Gerd Altmann/pixabay.com, 2021

Apa itu Bisnis *Startup*?

Startup secara literal berarti rintisan. Bisnis *startup* adalah bisnis rintisan yang diharapkan dapat tumbuh dan menguasai pasar secara cepat dan selanjutnya menjadi perusahaan yang besar. Bisnis *startup* biasanya lebih mengutamakan ide-ide baru dan memberi solusi permasalahan bagi konsumen dan memanfaatkan teknologi digital.

Peluang Bisnis *Startup* di Indonesia

Pertumbuhan bisnis *startup* di Indonesia terus menunjukkan tren yang positif. Menurut catatan *Startup Ranking,* jumlah *startup* di Indonesia mencapai 2.219 perusahaan di 2021. Tetapi sayang, mayoritas *startup* masih berdomisili di Pulau Jawa, khususnya Jabodetabek.

Di Indonesia bisnis *startup* banyak bergerak dalam bisnis *game*, layanan *marketplace*, dan penyedia informasi. Ini merupakan peluang bagi bisnis kreatif terutama kalian sebagai siswa SMK Seni Rupa. Tanah air kita begitu kaya dengan berbagai ragam seni budaya yang berkualitas dan indah. Ini merupakan sumber ide yang tidak akan habis digali dan dikembangkan.

Tips dalam Mendirikan Bisnis *Startup*

Mendirikan bisnis *startup* memang tidak mudah, banyak perintis yang jalan di tempat bahkan gagal dan menyerah begitu saja dalam prosesnya. Kegigihan merupakan kunci utama kesuksesan merintis *startup*. Bagi kalian yang berminat untuk berwirausaha, perhatikan tips-tips berikut ini.

- **Memiliki tujuan yang jelas**

  Tanpa tujuan yang jelas, waktu dan tenaga kalian hanya akan terbuang sia-sia. Tujuan juga mengarahkan kalian untuk mencari cara yang efektif untuk bisa mencapainya.

- **Memiliki rencana usaha**

  Rencana merupakan panduan untuk menjalankan usaha dalam mencapai tujuan. Rencana harus memuat tujuan yang ingin dicapai, uraian kegiatan, linimasa, biaya, dan kontak yang diperlukan.

- **Bentuk tim yang solid dan jaga konsistensi**

  Bekerja dengan tim membuat kalian dapat bergerak lebih jauh dibandingkan bekerja sendirian. Dengan adanya tim memungkinkan pembagian tugas dan meringankan beban kalian.

- **Terus belajar**

  Kreativitas dan inovasi memegang peranan penting dalam setiap usaha. Keinginan untuk terus belajar akan membantu kalian mengembangkan diri. Jangan mudah puas dan jangan malu bertanya.

- **Carilah *Investor***

  Investor atau penanam modal akan sangat membantu usaha kalian. Kalian perlu membuat perjanjian kerja sama resmi dengan *investor* kalian, yang ditandai dengan adanya perjanjian. Perjanjian ini akan memberikan jaminan keamanan bagi kalian dan *investor*. Selalu utamakan kejujuran dan keterbukaan dengan *investor* kalian.

- **Memiliki mentor berpengalaman**

  Mentor akan membantu kalian mengenal ekosistem dan cara kerja pada bisnis yang kalian tekuni. Mereka akan memberikan umpan balik pada usaha kalian berdasarkan pengalaman dan teori.

- **Kuasai teknologi**

  Teknologi akan memperkuat bisnis kalian. Alat dan peranti yang digunakan untuk mengolah data, pemasaran, pengenalan produk, komunikasi, dan distribusi harus melibatkan teknologi.

- **Memiliki pola pikir bertumbuh**

  Pola pikir bertumbuh akan membuat kalian terus belajar dan terbuka terhadap segala kemungkinan. Orang dengan *growth mindset* tidak mudah larut dalam kesuksesan atau kegagalan. Setiap pengalaman merupakan umpan balik yang sangat berharga untuk mengatur strategi yang tepat agar kalian bisa meraih kesuksesan dalam menjalankan bisnis yang kalian tekuni.

Ayo Berdiskusi!

- Cari dan kumpulkan informasi mengenai bisnis *startup* yang bergerak di bidang seni rupa.
- Catat nama *startup* dan spesifikasi bisnis yang dijalankan di buku tugas kalian sesuai tabel di bawah ini.
- Diskusikan hasilnya dengan teman-teman dan guru kalian.

Tabel 2.1 Bisnis *Startup* Bidang Seni

No.	Nama *Startup*	Spesifikasi Bisnis
1.	Assemblr PT Assemblr Indonesia	Platform dan aplikasi digital untuk membuat karya *augmented reality,* untuk memvisualisasikan ide menjadi gambar 3D.
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

D. Manajemen Bisnis Bidang Seni Rupa

'Pekerjaan yang menyenangkan adalah hobi yang dibayar'. Barangkali istilah ini tepat untuk Gita. Gita suka menggambar wajah sejak kecil. Awalnya ia menggambar wajah orang tua, adik, dan saudaranya. Dengan berjalannya waktu hobi tersebut terus berkembang. Pesanan untuk menggambarkan foto wajah datang dari teman-temannya, baik untuk di pajang di rumah maupun untuk dijadikan kado. Gita mulai berpikir untuk mengembangkan hobinya, dan menjadikannya sebagai peluang bisnis yang sangat menjanjikan. Maka Gita mulai memasarkannya secara *online*.

Tidak hanya menggambar foto wajah pada kertas, tetapi juga pada media lain sesuai permintaan konsumen. Karena Gita mau menerima kritik dan saran, tepat waktu dalam memenuhi pesanan, dan memiliki kemauan dan kemampuan untuk maju, akhirnya usaha Gita semakin berkembang dan memiliki banyak karyawan untuk membantu usahanya. Omset yang ia peroleh juga semakin banyak.

Ayo Berdiskusi!

Cari dan bacalah kisah inspiratif pengusaha muda yang sukses dalam bidang seni rupa. Pilihlah salah satu kisah inspiratif mereka yang menurut kalian paling menarik. Tulislah pendapat kalian, hal apa saja yang mendukung mereka meraih kesuksesan. Serahkan laporan kalian kepada guru dan diskusikan hasilnya di kelas.

Kemampuan manajemen sangat penting dalam menjalankan sebuah usaha. Menurut pakar manajemen dari Mays Business School, Texas A&M University, Ricky W. Griffin, manajemen merupakan sebuah proses perencanaan, organisasi, koordinasi, dan kontrol pada sumber daya agar tujuan organisasi tercapai secara efektif dan efisien.

Efektif di sini maksudnya tujuan tercapai sesuai rencana, dan efisien berarti manajemen dilakukan secara cermat, terorganisir, dan tepat waktu. Manajemen juga berarti keahlian dalam membangkitkan seseorang atau kelompok agar bersedia melakukan sesuatu.

Unsur Manajemen Bisnis Kreatif

Berikut unsur manajemen bisnis kreatif, umumnya ada 6 (enam) atau 6M yang harus diperhatikan.

Gambar 2.11 Unsur Manajemen Kreatif

1. ***Man* (manusia)**

   Sebuah bisnis kreatif tentunya dijalankan oleh manusia sehingga unsur manusia paling penting. Kalian dan tim harus solid, memiliki sikap positif, dan kompeten untuk bisa mencapai tujuan.

2. ***Money* (uang)**

   Modal uang juga penting untuk memudahkan kalian meraih tujuan. Kemampuan mengelola keuangan dengan baik dan efisien dapat menunjang kesuksesan kalian.

3. *Material* (bahan)

Material merupakan suatu hal yang harus dikelola dengan baik, agar kualitas produk yang dihasilkan juga baik. Kalian harus menghitung berapa kebutuhan bahan yang diperlukan? Seperti apa kualitasnya? Bagaimana penyimpanan atau perawatan bahan tersebut? Kalian harus benar-benar cermat, sehingga bahan yang dibeli tidak kurang, tidak lebih, dan tidak mudah rusak. Inovasi pada pemilihan dan pengolahan bahan dapat menjadi nilai tambah bisnis kalian.

4. *Machine* (mesin)

Alat atau mesin merupakan penunjang vital sebuah bisnis sehingga harus dikelola dengan baik. Misalnya menggunakan komputer, kalian harus paham kualitasnya. Cermati dan perhitungkan kekuatan dan kelemahannya, spesifikasi dan manfaatnya, durasi kinerjanya, bagaimana cara pemakaiannya agar tidak cepat rusak, atau bagaimana perawatannya. Pilih alat yang dapat menunjang efektivitas dan efisiensi biaya bisnis kalian.

5. *Method* (metode)

Metode adalah cara menjalankan bisnis kalian, yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penentuan metode dibuat berdasarkan target, ketersediaan fasilitas, waktu, uang, dan jenis bisnis kalian.

6. *Market* (pasar)

Unsur pasar merupakan salah satu unsur manajemen yang sangat penting untuk diperhatikan. Tanpa pasar atau konsumen, tentu saja bisnis kalian tidak akan pernah berjalan. Untuk memulai bisnis, kalian harus paham tentang kebutuhan dan perilaku konsumen. Misalnya kalian perlu memikirkan bagaimana perilaku target pasar yang kalian tuju? Bagaimana cara menyajikan atau mengantar produk tersebut sampai ke konsumen? Apakah barang diantar atau diambil oleh konsumen? Terutama bagaimana menjaga agar konsumen tetap setia menjadi pelanggan bisnis kalian?

Ayo Berdiskusi!

Buatlah sebuah rencana *creativepreneurship* di bidang seni rupa. Diskusikan hasilnya dengan teman dan guru kalian.

- Tuliskan jenis usaha apa yang akan kalian buat!
- Bagaimana cara kalian menjalankannya?
- Bagaimana kalian mendapatkan modalnya?
- Mengapa memilih usaha tersebut?
- Apa kekuatan usaha kalian?
- Siapa yang menjadi target pasar kalian? Berikan alasannya.
- Bagaimana caranya kalian menjaga kesetiaan pelanggan pada produk kalian?

Fungsi-fungsi Dasar Manajemen

Kalian harus mengetahui fungsi-fungsi manajemen, berikut ini.

1. Perencanaan

Perencanaan memuat tentang apa yang akan dikerjakan, kapan dikerjakan dan siapa yang mengerjakan. Perencanaan akan memudahkan pimpinan perusahaan untuk mengambil keputusan, melakukan pengawasan, dan mengendalikan kegiatan. Ketidakmampuan membuat rencana sama saja merencanakan kegagalan.

2. Pengorganisasian

Kegiatan yang dilakukan dalam pengorganisasian.

a. Mengondisikan pegawai saat melakukan pekerjaan.

b. Menetapkan tujuan yang dicapai setiap pegawai.

c. Menetapkan strategi menyelesaikan pekerjaan.

d. Menyusun panduan tentang tata laksana tugas Standar Operasional Prosedur (SOP).

e. Menyusun cara penilaian pegawai.

3. Menggerakkan/Kepemimpinan

Seorang pemimpin harus memiliki kemampuan menggerakkan sebagai berikut.

- Menggerakkan pegawainya untuk terlibat dalam segala upaya efektif dan efisien untuk mencapai keberhasilan tujuan sebuah bisnis.
- Menginspirasi pegawai dengan menunjukkan teladan dan penghargaan sehingga pegawai merasa senang dan turut merasa memiliki bisnis ini. Keterhubungan emosional dan rasa memiliki akan mendorong mereka secara sadar memilih untuk bekerja sebaik mungkin.

4. Pengendalian

Pengendalian diawali dengan menetapkan standar kegiatan. Dengan pengendalian diharapkan.

1) Mengetahui kemajuan yang telah dicapai.

2) Mengetahui perkembangan setiap pegawai.

3) Mendapatkan umpan balik yang jujur untuk mengantisipasi dan menemukan solusi permasalahan serta menentukan strategi yang tepat untuk masa depan.

E. Profesi Bidang Seni Rupa

Jenis-jenis profesi *creativepreneur* yang berhubungan dengan bidang seni rupa antara lain sebagai berikut.

1. *Muralist*

Muralist atau seniman mural bergerak pada jasa mendekorasi dinding, ruang, atau media luas lainnya yang bersifat permanen seperti lantai, meja, langit-langit dengan gambar atau lukisan.

2. **Pelukis**

Gambar 2.12 Ilustrasi Pelukis

Sumber: Pexels/pixabay.com, 2022

Pelukis adalah orang yang menciptakan karya seni dua dimensi berupa lukisan. Dalam penciptaan lukisan, seorang pelukis menggunakan pewarna basah seperti cat air, cat minyak, cat akrilik, dan sebagainya.

3. **Artisan Seni Rupa**

Artisan adalah pekerja terampil yang menghasilkan atau membuat karya seni, barang fungsional maupun barang-barang dekoratif berdasarkan pesanan seseorang. Artinya, seorang artisan tidak menghasilkan karya seni berdasarkan gagasan pribadi. Namun dengan keterampilan tertentu dan dengan pengalaman serta bakatnya bukan tidak mungkin seseorang mampu mencapai tataran ekspresi seorang seniman.

4. **Operator cetak modeling manual dan digital**

Orang yang membuat atau mencetak patung secara manual maupun secara digital.

5. **Operator cetak bahan logam, kaca serat, semen, dan gips**

Operator ini bertugas menyiapkan bahan untuk membuat patung, menuangkan cairan bahan seperti semen, logam cair, *(fiber glass)* kaca serat pada cetakan yang sudah dibuat sesuai keinginan.

6. **Operator cetak 3D *printing***

   Bertugas mengatur dan menjalankan mesin 3D *printing* dan memastikan hasil cetakan sesuai dengan spesifikasinya.

7. ***Drafter* gambar patung manual dan digital**

   Menggambar detail-detail gambar kerja dari desain yang sudah dibuat. Agar mudah dalam pembuatan gambar kerja sampai proyek/produk tersebut selesai dikerjakan.

8. **Ilustrator**

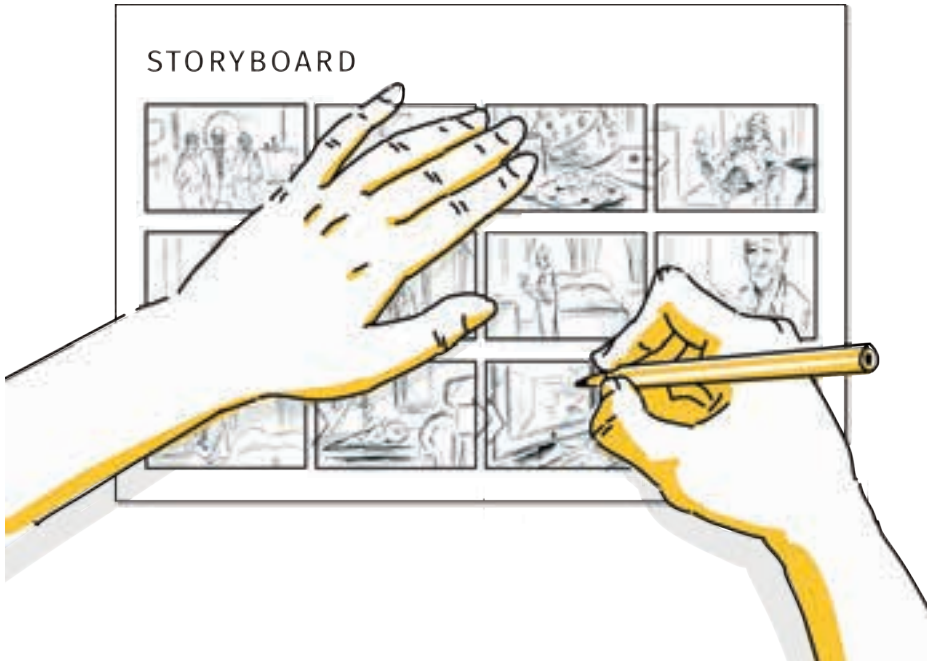
   Seorang ilustrator membantu memvisualisasikan sebuah tulisan atau teks ke dalam visual dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya.

Gambar 2.13 Lukisan Mercusuar Laut

Sumber: natureworks/pixabay.com, 2015

9. **Desainer karakter, latar, dan properti**

   Desainer karakter akan merancang konsep sosok/tokoh dengan segala atribut sifat, fisik, profesi, tempat tinggal, suasana lingkungan, dan segala properti yang diperlukan.

10. ***Storyboard Artist***

Gambar 2. 14 *Storyboard*

Storyboard artist bertugas membuat gambar secara berurutan sesuai dengan naskah cerita untuk memudahkan tim produksi memahami alur cerita secara visual.

Rangkuman

Kreativitas adalah menciptakan hal-hal yang baru, bisa dengan mengubah sedikit atau menambah sesuatu yang berbeda. Inovasi adalah sebuah gagasan baru yang diterapkan untuk memprakarsai atau memperbarui suatu produk, proses, dan jasa atau bisa juga dengan mengadopsi pola baru. Hal terpenting dari inovasi yaitu kemampuan merealisasikan ide-ide kreatif tersebut dalam sebuah karya. Kreativitas dan inovasi harus seiring sejalan dalam menciptakan sesuatu.

Entrepreneur dikenal sebagai seseorang yang membawa perubahan baru karena memiliki inovasi atau ide-ide baru dalam menghasilkan sebuah karya. Sedangkan *creativepreneur* adalah seseorang yang memulai bisnisnya menggunakan ide-ide kreatif dan menggunakan unsur seni,

desain, dan estetika. Karakteristik *creativepreneur* yaitu pemikir kreatif, inovatif, kolaboratif, memiliki persilangan keterampilan, luwes menggunakan teknologi, memiliki kesadaran tentang desain, dan mampu membuat rencana jangka pendek.

Bisnis *startup* adalah bisnis rintisan yang diharapkan dapat tumbuh, berkembang, dan menjadi bisnis besar. Bisnis *startup* lebih mengutamakan ide-ide baru dan memberi solusi permasalahan bagi konsumen. Bisnis ini dijalankan secara kolaboratif dan menggunakan teknologi digital. Bisnis *startup* dimulai dengan membentuk tim yang solid dan konsisten, membuat rencana usaha dan strategi pemasaran yang matang, mencari dan meyakinkan investor, percaya diri, tidak mudah puas, dan berkonsultasi pada mentor yang sudah meraih kesuksesan pada bidangnya.

Kemampuan manajemen sangat penting dalam bidang usaha. Manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian, koordinasi, dan kontrol pada sumber daya. Tujuannya agar bisa mencapai rencana secara efektif dan efisien, terorganisir, dan tepat waktu. Unsur manajemen bisnis kreatif ada 6 (enam) atau 6M yang harus diperhatikan, yaitu *Man* (manusia), *Money* (uang), *Market* (pasar), *Method* (metode), *Machine* (mesin), dan *Material* (bahan).

Jenis-jenis profesi bidang seni rupa antara lain: *mural artist*, pelukis, artisan seni rupa, operator cetak manual dan digital, operator cetak bahan logam, kaca serat, semen, dan gips, operator cetak 3D *printing*, drafter gambar patung manual dan digital, ilustrator, desainer karakter, latar dan properti, dan *storyboard artist*.

Refleksi

Apa hal baru yang telah kalian pelajari dalam bab ini? Apakah kalian mendapatkan inspirasi mengenai peluang usaha dan profesi di dunia seni rupa? Bagaimana pengetahuan yang kalian dapatkan ini bisa berguna untuk menentukan arah karir yang kalian inginkan?

Yuk, refleksikan diri kalian dengan memberi tanda centang (✓) dalam kolom “Ya” dan “Tidak” untuk setiap pernyataan di bawah ini, sesuai dengan pendapat kalian yang sebenarnya. Kerjakan di buku tugas kalian sesuai tabel 2.3.

Tabel 2.2 Refleksi Proses Bisnis Industri Seni Rupa

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Menunjukkan peluang bisnis berbasis kreativitas.		
2.	Menunjukkan gagasan inovasi pada bisnis berbasis kreativitas.		
3.	Membuat perencanaan sederhana untuk memulai *startup* bidang seni rupa.		
4.	Membuat perencanaan sederhana pengelolaan bisnis kreatif seni rupa.		
5.	Menunjukkan pemahaman mengenai aneka profesi dalam bidang seni rupa.		

Asesmen

Sikap dan Keterampilan

Cari dan observasi sebuah *startup* bisnis kreatif di tempat kalian. Kemudian lakukan wawancara dengan pelaku *startup* bisnis tersebut. Pengamatan dan wawancara dapat dilakukan secara berkelompok. Berikut beberapa hal yang perlu kalian amati dan tanyakan pada narasumber.

1. Apa latar belakang dan ide yang melahirkan *startup* ini?
2. Apa saja produk yang dibuat?
3. Apa inovasi yang ditawarkan oleh *startup* ini?
4. Siapa target pasar yang dituju?
5. Bagaimana strategi pemasarannya?
6. Bagaimana *startup* ini berkolaborasi dengan pihak lain?
7. Bagaimana manajemen bisnis ini?
8. Bagaimana cara *startup* ini berhubungan dengan para pegawai dan mengelola kepegawaiannya?

9. Bagaimana *startup* ini mengelola konflik dan mencari solusi?
10. Buatlah laporan secara tertulis, disertai gambar yang menunjukkan proses pengamatan dan wawancara tersebut!

***Tuliskan hasil wawacara di buku tugas kalian!**

Tes Tulis

Petunjuk: Kerjakan soal di bawah ini dengan menuliskan soal dan jawaban yang benar di buku tulis kalian.

1. Apa yang dimaksud dengan kreatif?
2. Apa yang dimaksud dengan inovatif?
3. Sebutkan lima sikap positif yang mendorong tumbuhnya kreativitas!
4. Apa yang dimaksud dengan kolaborasi?
5. Apa yang dimaksud dengan *startup*?

Pengayaan

Untuk menambah wawasan kalian dalam proses bisnis dan profesi bidang seni rupa, kalian dapat menambah referensi dengan menonton video, mendengarkan *podcast*, atau membaca artikel dengan kata kunci berikut.

1. Bisnis *startup* Indonesia
2. *Startup* bidang seni
3. Bisnis kreatif
4. Industri kreatif

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Dasar-Dasar Seni Rupa
untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1
Penulis: Giriluhita Retno Cahyaningsih
ISBN: 978-623-388-001-5 (PDF)

Bab III

Proses Produksi Bidang Seni Rupa

Tujuan Pembelajaran

Pada bab ini kalian akan memahami proses produksi seni lukis, seni patung, dan seni ilustrasi menggunakan teknik, alat, dan bahan yang ada di sekitar serta menerapkan prosedur proses produksi secara aman.

Bagaimana menghasilkan karya seni rupa dengan prosedur yang aman, alat yang sesuai, dan bahan yang ada di sekitar kalian?

Proses produksi merupakan transformasi gagasan menjadi sebuah karya. Untuk meningkatkan produktivitas kerja dan mencegah bencana atau kecelakaan kerja, kalian perlu mengedepankan pemahaman tentang risiko kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dan lingkungan hidup.

Lembar Informasi dan Uraian Materi

Harga sebuah karya atau jasa seniman ditentukan oleh keunikan ide, alat, bahan, dan proses produksi yang dilakukan. Pada bab ini, kalian akan mengenal proses produksi seni lukis, patung, dan ilustrasi serta berbagai teknik untuk mewujudkan gagasan menjadi karya seni yang estetik. Proses produksi dapat meningkatkan produktivitas kerja apabila mengedepankan pemahaman tentang risiko Kesehatan dan Keselamatan Kerja dan Lingkung Hidup (K3LH).

A. Proses Produksi Lukis

Ingatlah, saat melaksanakan proses produksi seni lukis, kalian harus menerapkan K3LH (Kesehatan, Keselamatan, Kerja, dan Lingkungan Hidup). Keselamatan kerja artinya terhindar dari bahaya dan penyakit jasmani dan rohani selama melakukan pekerjaan. Keselamatan kerja sangat bergantung pada jenis, bentuk, dan lingkungan di mana pekerjaan itu dilaksanakan. Kesehatan kerja bertujuan memperoleh derajat kesehatan setinggi-tingginya baik fisik, mental maupun sosial dengan usaha pencegahan dan pengobatan terhadap penyakit/gangguan kesehatan yang diakibatkan oleh faktor pekerjaan.

Faktor penyebab gangguan kesehatan dan keselamatan kerja, antara lain sebagai berikut.

- faktor fisik yang meliputi penerangan, suhu udara, kelembapan, dan suara;
- faktor kimia yang meliputi debu, asap, jamur, dan zat yang terdapat dalam bahan praktik;
- faktor biologi yang meliputi tumbuhan atau hewan seperti nyamuk;

- faktor fisiologis yang meliputi ergonomi alat kerja, sikap, dan cara kerja; dan
- faktor mental psikologis yang meliputi suasana kerja.

Setelah mempelajari K3LH dalam bidang seni lukis, kalian akan diajak untuk menerapkan K3LH dalam proses produksi seni lukis dengan aneka alat dan bahan yang ada di sekitar kalian. Ayo, kita mulai mengenal proses produksi seni lukis!

Gambar 3.1 Lukisan Cat Air

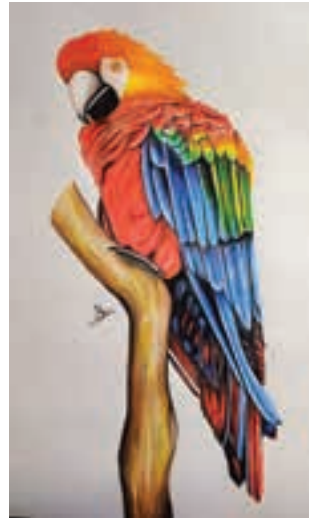
Sumber: Kemendikbudristek/Rizki Raindriati, 2019

Apakah kalian pernah melukis? Alat apa yang kalian gunakan untuk melukis? Perhatikan lukisan di atas! Alat dan bahan apa yang digunakan untuk membuat lukisan tersebut?

Kalian akan mengenal berbagai alat dan bahan dalam membuat lukisan seperti berikut ini.

1. Pensil dan Pensil Warna

Pensil grafit sering kita gunakan sehari-hari. Jenis kekerasan dan kelunakan pensil grafit akan memengaruhi tebal tipisnya goresan yang dihasilkan.

Pensil warna merupakan perkembangan dari pensil grafit. Pensil warna terbuat dari pigmen berbahan dasar lilin atau minyak. Secara umum tidak ada perbedaan kualitas dari jenis pensil warna ini. Pensil warna bersifat praktis dan mudah digunakan dalam membuat karya seni seperti desain, ilustrasi, dan *drawing*.

Gambar 3.2 Lukisan dengan Pensil Warna

Sumber: Kemendikbudristek/Hidayatul Khusna, 2022

Ayo Berlatih!

1. Buatlah arsiran dengan menggunakan pensil dengan tekanan yang berbeda-beda. Amati perbedaan hasil goresannya.
2. Lakukan hal yang sama dengan pensil warna, latih cara menggores dan membaurkan warna. Diskusikan hasilnya dengan teman-teman dan guru kalian.

Gambar 3.3 Contoh Latihan Membaurkan Warna

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2021

2. Pastel

Pastel berbentuk *stick* atau batangan. Apabila digosokkan ke kertas yang cukup kasar, ikatan tersebut akan lepas dan serbuk warna akan menempel pada kertas. Warna pastel sangat cemerlang ada kemiripan dengan cat minyak. Namun pastel tidak bisa merekat kuat pada kertas. Pastel sulit dihapus saat kalian melakukan kesalahan saat melukis. Hal yang bisa dilakukan adalah menggesekkan penghapus, sehingga warna menjadi *smudge*.

Gambar 3.4 Lukisan dengan Pastel

Sumber: Kemendikbudristek/Subandi, 2022

Ayo Berlatih!

Untuk mengenal karakter *pastel color* berusahalah mengeksplor dengan membaurkan warna dan membuat bentuk-bentuk sederhana yang berada di sekitar kalian. Mintalah pendapat dan saran dari guru kalian!

3. Cat air

Gambar 3.5 Lukisan dengan Cat Air

Sumber: Kemendikbudristek/Fatih, 2019

Cat air adalah media seni rupa yang memiliki sifat khusus yaitu tembus pandang/transparan. Apabila terjadi susunan warna tumpang tindih maka warna yang tertindih tidak tertutup sepenuhnya.

Teknik yang paling umum digunakan dalam menggunakan cat air ialah teknik *wet on wet.* Teknik ini dilakukan dengan mencampurkan warna di atas lapisan yang masih basah. Untuk melakukannya, kalian harus memperhatikan gramasi dan jenis kertas, sapuan kuas dan banyaknya air agar kertas tidak sobek sehingga merusak gambar. Sebagai media seni rupa, cat air berupa pigmen yang hadir sebagai cairan kental dalam kemasan tube atau sebagai *cake* padat. Cara menggunakannya kalian perlu menambahkan air untuk membuat larutan warna atau menggunakan kuas basah ketika mengambil warna.

Ayo Berlatih!

Buatlah sebuah gambar sederhana dan warnai dengan menggunakan cat air. Kalian dapat berlatih dengan mengikuti video tutorial yang ada di internet. Perhatikan berat dan jenis kertas serta tingkat kepekatan cat air. Mintalah pendapat dan saran dari guru kalian.

4. Cat minyak

Penggunaan cat minyak untuk membuat lukisan sudah dimulai ratusan tahun lalu oleh seniman ternama Jan Van Eyck dari Belanda. Cat minyak berbahan dasar minyak dan perlu diencerkan dengan minyak/terpentin.

Gambar 3.6 Lukisan dengan Cat Minyak

Sumber: Kemendikbudristek/Deni, 2019

Keunggulan cat minyak adalah pigmen warna cat minyak kuat dan memiliki ketahanan terhadap waktu dibanding jenis cat lain. Gradasi warna yang bisa dicapai oleh cat minyak pada skala gradasi lebih luas dibanding dengan jenis pewarna lain. Cat minyak juga dapat digunakan untuk menggambarkan ilusi keruangan dengan memainkan gelap terang dari benda yang digambarkan.

Ayo Berlatih!

Tontonlah sebuah video tutorial cara melukis dengan cat minyak. Buatlah sebuah karya dengan objek tanaman yang berada di sekitar kalian dengan menggunakan cat minyak. Terapkan pelajaran yang kalian dapat dari video tutorial tersebut. Mintalah juga pendapat dan saran dari guru kalian.

5. Cat akrilik

Gambar 3.7 Lukisan dengan Cat Akrilik

Sumber: Kemendikbudristek/Rafiq, 2019

Cat akrilik tergolong cat baru karena diciptakan dan diproduksi beberapa puluh tahun yang lalu. Cat ini dibuat dengan bahan pigmen sintetik, yaitu *polyvinyl acetate* (plastik). Dalam penggunaannya dapat menggunakan air sebagai pengencernya.

Cat akrilik dapat digunakan langsung dari tubenya atau dengan kuas dan '*air brush*'. Selain dikuaskan dengan tebal dan solid, cat akrilik dapat juga digunakan secara tipis seperti cat air. Cat akrilik memiliki keunggulan cepat kering, tidak berbau tajam seperti cat minyak, mudah dibersihkan, dan jika sudah kering, mudah dibuat beberapa lapisan warna tanpa mengganggu warna sebelumnya. Cat akrilik juga tahan air dan memiliki daya lekat yang baik.

Ayo Berlatih!

Tontonlah sebuah video tutorial cara melukis dengan cat akrilik. Buatlah sebuah karya dengan objek buah-buahan yang berada di sekitar kalian dengan menggunakan cat akrilik. Terapkan pelajaran yang kalian dapat dari video tutorial tersebut. Bandingkan hasilnya dengan saat kalian menggunakan cat minyak. Mintalah pendapat dan saran dari guru kalian.

6. **Cat semprot (*spray/air brush*)**

   Cat semprot adalah cat cair yang digunakan dengan cara memanfaatkan tekanan udara untuk menyemprotkan cat pada bidang kerja. Cat semprot tersedia dalam kemasan kaleng siap pakai maupun dengan semprotan yang digerakkan kompresor.

Gambar 3.8 Melukis Menggunakan Cat Semprot

Sumber: Master1305/freepik.com, 2022

Ayo Berlatih!

Tontonlah sebuah video tutorial cara melukis dengan cat semprot kaleng atau cat semprot kompresor (*Air brush*). Cobalah untuk membuat sebuah gambar sederhana dengan menggunakan cat semprot kaleng tersebut. Bila tidak ada kalian dapat menggunakan alat yang ada, di sekitar kalian. Terapkan pelajaran yang kalian dapat dari video tutorial yang sudah kalian tonton. Mintalah pendapat dan saran dari guru kalian.

7. *Digital painting*

Digital Painting merupakan bentuk baru dari kekaryaan di dalam seni rupa. Menurut Deka Anjar (2012), *digital painting* adalah melukis secara digital dengan menggoreskan kuas digital yang menghasilkan garis, gambar, dan warna yang terbentuk dari titik-titik digital monitor.

Gambar 3.9 *Digital Painting*

Sumber: Ekoputeh/devianart.com, 2010

Ayo Berlatih!

Buka *software* menggambar yang tersedia di komputer sekolah kalian. Eksplor setiap fitur yang ada dengan bimbingan guru. Kalian juga dapat mengikuti tutorial melukis digital yang banyak terdapat di internet. Mulailah dengan objek yang paling mudah terlebih dahulu, dengan menggunakan *tools* yang tersedia. Kalian dapat bekerja sama dan berdiskusi dengan teman kalian.

Ayo Berdiskusi!

Kunjungilah sebuah studio lukis atau bengkel kerja seniman lukis yang ada di lingkungan kalian. Mintalah izin untuk melakukan wawancara dan pengamatan proses kerja mereka. Setelah itu, isilah tabel proses produksi seni lukis di buku tugas kalian sesuai tabel 3.1. Diskusikan hasil kunjungan tersebut dengan teman-teman dan guru kalian.

Tabel 3.1 Proses Produksi Seni Lukis

Proses Produksi	Alat dan Bahan	Proses Pembuatan
Cat Air	• Cat air berbagai warna • Kertas (kalau bisa kertas tebal atau kertas khusus untuk cat air) • Kuas untuk mewarnai gambar • Selotip kertas untuk menempelkan kertas pada triplek/alas • Triplek untuk alas kertas • Palet untuk menaruh dan mencampur warna • Lap untuk membersihkan kuas • Gelas untuk menaruh air	• Siapkan kertas gambar. • Rekatkan kertas gambar pada papan tripleks agar kertas tidak mengkerut atau bergelombang. • Siapkan cat air pada palet dan air dalam gelas. • Siapkan kuas yang akan digunakan, bisa lebih dari satu kuas. • Buatlah sketsa gambar pada kertas gambar. • Warnai gambar dengan cat air. • Gunakan kuas berukuran besar untuk bagian latar (*background*).
Cat Minyak		
Cat Akrilik		
Cat Semprot /*Spray*		
Digital Painting		

B. Proses Produksi Seni Patung

Gambar 3.10 Patung Jenderal Sudirman di Jakarta

Sumber: Dok@_TNIAU/rri.co.id, 2020

Proses produksi seni patung umumnya melibatkan banyak bahan dan alat pertukangan yang tajam atau berat sehingga memerlukan konsistensi tinggi untuk menerapkan K3LH. Proses produksi seni patung memiliki risiko tinggi. Beberapa kecelakaan yang umum terjadi dan harus dihindari antara lain terpapar radiasi, infeksi, alergi, bahaya listrik, dan kecelakaan fisik seperti terkilir (*musculetal trauma disorder, low back-pain*), terpeleset, terjatuh, tergores, tertusuk, dan terbentur akibat suasana proses produksi dan kesalahan atau kelalaian (*near miss, human error*) menggunakan peralatan praktik.

Apakah kalian pernah melihat patung di kota kalian? Apakah patung tersebut berbentuk sosok atau figur yang dapat kalian kenali bentuknya? Atau patung tersebut berbentuk abstrak? Apakah kalian mengetahui makna atau latar belakang dibangunnya patung tersebut? Diskusikanlah dengan teman kalian mengenai patung yang ada di kota kalian dan apa pendapat kalian mengenai patung tersebut?

Berikut ini adalah teknik-teknik pembuatan patung.

1. *Modeling*

Modeling merupakan proses membangun yang bersifat menambahkan bentuk. *Modeling* diperlukan dalam pembuatan karya patung. Umumnya dengan memanfaatkan bahan lunak dan plastis seperti lempung/tanah liat, plastisin/ lilin/malam, atau adonan *(dough)* dari tepung, dan minyak.

Gambar 3.11 Patung Tanah Liat Karya Haryono

Sumber: Kemendikbudristek/Haryono, 2022

Ayo Berlatih!

Buatlah sebuah patung sederhana dengan menggunakan bahan lunak dan plastis seperti lempung/tanah liat, plastisin/ lilin/malam, atau adonan *dough* dari tepung dan minyak. Pilih salah satu bahan yang paling mudah dan murah diperoleh. Kalian dapat menonton dan mengikuti video tutorial untuk *modeling* bahan lunak dan plastis. Pastikan kalian bekerja dengan prosedur yang tepat dan aman.

2. *Casting*

Casting artinya mencetak, yaitu mencetak adonan yang bersifat cair dengan menggunakan cetakan untuk menghasilkan bentuk yang diinginkan. Beberapa bahan yang digunakan adalah bahan yang bisa dicairkan seperti semen, gipsum, logam, kaca serat, dan resin.

Gambar 3.12 Patung Cor dari Kuningan

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2021

Ayo Berlatih!

Buatlah patung sederhana dengan menggunakan pilihan bahan yang ada di sekitar kalian. Contohnya bubur kertas, semen, tanah liat, atau plastisin. Diskusikan proses dan progresnya dengan teman-teman dan guru kalian.

3. *Carving*

Carving atau memahat merupakan proses mengurangi bagian-bagian yang tidak diperlukan dari bongkahan batu, kayu, es, atau benda padat lainnya yang dapat dipahat. *Carving* dibuat dengan menggunakan alat pahat seperti pahat kuku, pahat lurus, pahat kol, dan pahat pengot/miring.

Gambar 3.13 Patung Pahat

Sumber: Kemendikbudristek/Haryono, 2019

Ayo Berlatih!

Carilah informasi mengenai bentuk alat-alat pahat dan alternatif alat yang dapat digunakan untuk memahat. Buatlah sebuah patung sederhana dari bahan padas dengan menggunakan teknik pahat.

4. *Assembling*

Assembling memiliki makna perakitan/ sambung, yaitu merangkai beberapa benda atau bentuk menjadi sebuah benda yang baru. Material yang dapat dirakit contohnya kertas, kayu, dan sebagainya. Setelah perakitan selesai biasanya dapat dilanjutkan dengan proses mempercantik tampilan dengan pengecatan.

Gambar 3.14 ”Palihan” Karya Duvrat Angelo dan Lulus Setio Wantono, bandara YIA

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Ayo Berlatih!

Kalian dapat mencari artikel dan video tutorial *assembling*. Sebagai eksplorasi, kumpulkan ranting pohon atau bahan-bahan lain di sekitar kalian. Rangkai benda-benda tersebut menggunakan tali, lem, atau kawat menjadi sebuah patung. Mintalah saran dan bimbingan guru kalian untuk merangkai bentuk-bentuk tersebut. Diskusikan hasilnya dengan teman-teman kalian.

5. *Plastering*

Plastering dilakukan dengan membuat patung atau relief secara langsung dengan bahan adonan gipsum, semen, dan pasir. Adonan semen dan pasir ditempelkan, ditambahkan, sekaligus dibentuk menggunakan bahan gipsum atau semen.

Gambar 3.15 Teknik *Plastering*

Sumber: Kemendikbudristek/Haryono, 2021

Ayo Berdiskusi!

Tontonlah sebuah video cara pembuatan patung menggunakan tehnik *plastering*. Tuliskan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatannya. Diskusikan dengan teman dan guru kalian.

6. *Digital modeling*

3D Modeling adalah pemodelan membentuk benda agar terlihat hidup dengan cara membuat dan mendesain objek 2D menjadi 3D agar terlihat nyata bentuk visual, tekstur, dan ukuran objeknya dengan bantuan *software* tertentu.

Ayo Berdiskusi!

Kunjungilah sebuah studio atau bengkel kerja seniman patung di sekitar kalian. Kalian juga dapat mencari referensi lain yang relevan. Setelah kunjungan atau melakukan studi referensi, isilah tabel proses produksi seni patung di bawah ini di buku tugas kalian. Dengan bimbingan guru, diskusikanlah hasil pengamatan atau hasil studi kalian bersama teman-teman.

Tabel 3.2 Proses Produksi Seni Patung

Proses Produksi	Alat dan Bahan	Proses Pembuatan
Teknik *Modeling*	• Bahan lunak/ plastis, lempung/ tanah liat, plastisin (malam untuk *modeling*), gypsum, ataupun lilin. • Butsir (alat untuk mengukir bahan lunak).	• Buat sketsa bentuk patung. • Siapkan bahan dan alat. • Buat kerangka patung dengan kawat di atas papan/alas. • Tempelkan bahan lunak pada kerangka yang sudah disiapkan dengan substraktif (mengurangi) ataupun aditif (menambah) bagian-bagiannya dengan cara teknik pijit. • Setelah itu buat detail bagian patung dengan menggunakan butsir.
Teknik *Casting*		
Teknik *Carving*		
Teknik *Assembling*		
Digital *Modeling*		

C. Proses Produksi Seni Ilustrasi

Ingatlah bahwa saat melaksanakan proses produksi seni ilustrasi harus menerapkan K3LH! Peralatan yang kalian gunakan harus terjaga dengan baik. Peralatan yang tidak terjaga dengan baik akan rentan terhadap kerusakan dan dapat menyebabkan kecelakaan.

Secara berkala, periksalah keadaan komputer, instalasi listrik, AC, dan peralatan lainnya. Jangan lupa untuk memastikan kondisi peralatan sudah dimatikan saat akan meninggalkan ruangan praktik.

Gambar 3.16 Desain Karakter

Indonesia kaya akan kesenian dan ragam budaya. Gambar di atas adalah desain karakter keanekaragaman budaya Indonesia yang dibuat secara digital. Diskusikan dengan teman-teman dan guru bagaimana pendapat kalian tentang desain karakter tersebut?

1. Desain karakter

Desain karakter adalah desain salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep "manusia" dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir) dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan, ataupun benda-benda mati.

Ayo Bereksplorasi!

Agar lebih memahami desain karakter, siapkan kertas putih. Buatlah karakter kalian masing-masing menggunakan busana daerah. Presentasikan hasilnya dan laporkan pada guru kalian.

2. Desain lingkungan & latar

Gambar 3.17 Lingkungan dan Latar

Sumber: Chakkree Chantakad/pixabay.com, 2020

Desain lingkungan atau latar merupakan salah satu komponen desain yang berfungsi untuk memberikan gambaran tempat terjadinya suatu cerita. Secara visual, desain lingkungan dapat membantu seseorang memahami konten cerita. Pengaruhnya sangat besar terhadap keseluruhan desain. Penambahan latar pada sebuah karya seni rupa dapat dilakukan dengan cara penambahan warna, gambar, ataupun penggabungan dari keduanya.

3. *Storyboard*

Storyboard merupakan penyajian alur cerita dalam bentuk gambar atau naskah cerita berbentuk skesta yang dibuat berurutan atau kronologis untuk memudahkan pembuatan alur cerita maupun pengambilan gambar.

Ayo Berlatih!

Agar lebih memahami tentang *storyboard*, siapkan kertas dan buatlah *storyboard* sederhana tentang kegiatanmu selama liburan sekolah.

4. Animasi & komik

Komik adalah media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar, sering dikombinasikan dengan teks, atau informasi visual lainnya. Komik sering mengambil bentuk urutan panel yang disandingkan. Seringkali perangkat tekstual seperti balon ucapan, keterangan dan onomatope menunjukkan dialog narasi, efek suara atau informasi lainnya.

Sedangkan animasi adalah suatu teknik yang menampilkan gambar berurutan sedemikian rupa sehingga merasakan adanya ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan.

Ayo Berlatih!

Ayo kalian cari di internet tentang cara pembuatan animasi dan komik. Kemudian buatlah komik sederhana tentang ajakan 3M, memakai masker, mencuci tangan dengan sabun dan menjaga jarak. Diskusikan hasilnya dengan teman-teman dan guru kalian.

5. **Ilustrasi buku, gim dan film**

Pengertian ilustrasi pada umumnya adalah visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dan yang digambarkan.

Gambar 3.18 Ilustrasi Buku

Sumber: Willgard/pixabay.com, 2019

Produksi ilustrasi film dan buku saat ini banyak dilakukan dengan proses digital dengan kemudahan teknologi. Para ilustrator buku dan film dapat mengambil peluang usaha dengan karya yang dipesan atau diminta oleh konsumen.

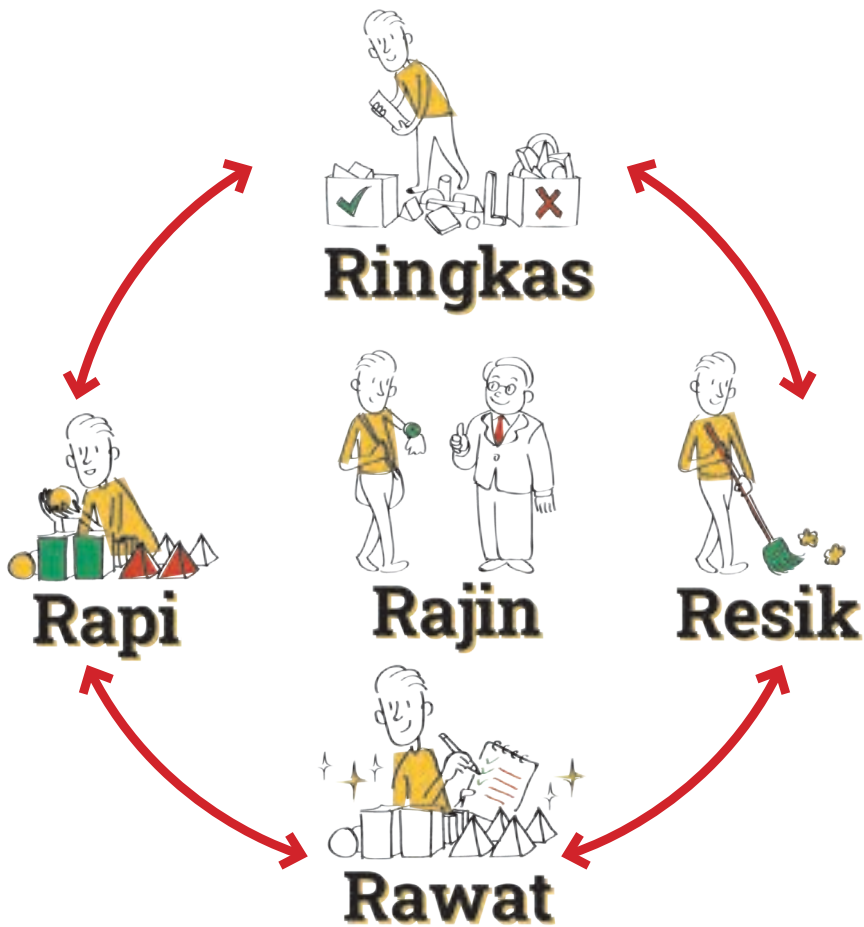
Ayo Berdiskusi!

Setelah mengunjungi studio/bengkel atau referensi lain yang relevan. Isilah tabel proses produksi seni ilustrasi di bawah ini di buku tulis kalian dan diskusikanlah hasilnya dengan teman-teman dengan dibimbing guru kalian.

Tabel 3.3 Proses Produksi Seni Ilustrasi

Proses Produksi	Alat dan Bahan	Proses Pembuatan
Desain karakter	Peralatan yang diperlukan: • Kertas gambar • Alat gambar • Alat pewarnaan • *Scanner* • Komputer	• Menentukan tema • Latar belakang cerita • Jenis karakter (manusia, hewan, atau lainnya) • Menentukan sifat/kepribadian • Menggambarkan bentuk fisik tokoh • Pewarnaan • Pose yang mendukung karakter • Pakaian dan aksesoris yang dikenakan • Membuat ekspresi wajah
Desain lingkungan & latar		
Storyboard		
Animasi & komik		
Ilustrasi buku, gim dan film		

Ingatlah untuk selalu mengedepankan kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dan lingkungan hidup saat kalian melakukan proses produksi bidang seni rupa. Selain memperhatikan K3LH kalian juga harus menerapkan budaya kerja yang baik untuk mendukung pelaksanaan proses produksi agar meminimalisir kerugian peralatan, material, mesin, dan manusia itu sendiri. Budaya kerja yang sudah umum dikerjakan adalah 5S atau 5R apa saja yang termasuk di dalamnya? Mari kita pelajari bersama-sama!

Ayo kalian terapkan 5S!

Gambar 3.19 Poster 5R

Menurut Ima Iswara budaya industri pada umumnya menerapkan budaya 5S, yaitu sebagai berikut.

Langkah-langkah yang dapat kalian lakukan dalam penerapan 5S/5R, baik di sekolah maupun di rumah adalah sebagai berikut.

a. ***Seiri* (Ringkas)**

Langkah-langkah kegiatan yang dapat kalian lakukan antara lain:

1) Cek barang yang berada di area masing-masing;
2) Tetapkan kategori barang-barang yang digunakan dan yang tidak digunakan;

3) Beri label warna merah untuk barang yang tidak digunakan;

4) Siapkan tempat untuk menyimpan/ membuang/ memusnahkan barang-barang yang tidak digunakan;

5) Pindahkan barang-barang yang berlabel merah ke tempat yang telah ditentukan.

b. *Seiton* (Rapi),

Langkah-langkah kegiatan yang dapat kalian lakukan antara lain:

1) Rancang metode penempatan barang yang diperlukan, sehingga mudah didapatkan saat dibutuhkan.

2) Tempatkan barang-barang yang diperlukan ke tempat yang telah dirancang dan disediakan.

3) Beri label dan identifikasi untuk mempermudah penggunaan maupun pengembalian ke tempat semula.

c. *Seiso* (Resik),

Langkah-langkah kegiatan yang dapat kalian lakukan antara lain:

1) Cari sumber kotoran dan temukan penyebabnya.

2) Tetapkan tindakan pencegahan/mengurangi terjadinya pengotoran.

3) Bersihkan barang atau alat yang digunakan sehingga bebas dari debu.

d. *Seiketsu* (Rawat),

Langkah-langkah kegiatan yang dapat kalian lakukan antara lain:

1) Tetapkan standar kebersihan, penempatan, dan penataan.

2) Komunikasikan ke setiap peserta didik, guru, dan karyawan yang sedang melakukan pekerjaan.

e. *Shitsuke* (Rajin),

Langkah-langkah kegiatan yang dapat kalian lakukan antara lain:

1) Biasakan kondisi tempat kerja selalu sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

2) Lakukan pengontrolan setiap saat.

3) Koreksi bila ditemukan penyimpangan.

4) Lakukan peningkatan, misalnya dengan melakukan perlombaan antar bagian/kelas atau rombongan belajar untuk peningkatan efektivitas.

Rangkuman

Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) dalam proses produksi harus diperhatikan. Keselamatan kerja artinya terhindar dari bahaya dan penyakit selama melakukan pekerjaan, baik jasmani dan rohani pada lingkungan di mana pekerjaan itu dilaksanakan. Kesehatan kerja bertujuan memperoleh kesehatan baik fisik, mental maupun sosial dengan usaha preventif atau kuratif terhadap penyakit/ gangguan kesehatan yang diakibatkan oleh faktor pekerjaan.

Selain memperhatikan K3LH kalian juga harus menerapkan budaya kerja yang baik untuk mendukung pelaksanaan proses produksi agar meminimalisir kerugian peralatan, material, mesin, dan manusia itu sendiri. Budaya kerja yang sudah umum dikerjakan adalah 5S atau 5R yaitu *Seiri* (Ringkas), *Seiton* (Rapi), *Seiso* (Resik), *Seiketsu* (Rawat), dan *Shitsuke* (Rajin).

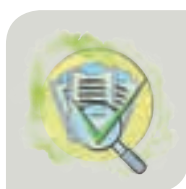
Proses produksi pada bidang seni rupa ada tiga yang perlu diketahui, yaitu seni lukis, seni patung, dan seni ilustrasi. Masing-masing konsentrasi keahlian mempunyai keteknikan yang berbeda. Proses produksi seni lukis dilaksanakan sesuai dengan jenis alat dan bahan yang digunakan yaitu pensil dan pensil warna, pastel, cat air, cat minyak, cat akrilik, cat semprot (*spray*), dan *digital painting*. Proses produksi seni patung meliputi teknik *modeling*, teknik *casting*, teknik *carving*, teknik *assembling*, teknik *plastering*, dan *digital modeling*. Proses produksi seni ilustrasi antara lain meliputi proses pembuatan desain karakter, desain lingkungan dan latar, *storyboarding*, animasi & komik, ilustrasi buku, gim, dan film.

Refleksi

Pada bab ini, kalian telah mempelajari materi tentang proses produksi seni rupa. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang paling sesuai di bawah ini! Kerjakan di buku tugas kalian!

Tabel 3.4 Refleksi Proses Produksi

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Memahami proses produksi seni lukis.		
2.	Memahami proses produksi seni patung.		
3.	Memahami proses produksi seni ilustrasi.		
4.	Memahami penerapan keselamatan kesehatan kerja dan lingkungan hidup.		

Asesmen

Sikap dan Keterampilan

1. Buatlah info grafis atau ajakan untuk menerapkan unsur-unsur 5R (ringkas, rapi, resik, rawat, dan rajin) yang sudah kalian pelajari pada bab ini dengan menggunakan kertas A3!
2. Presentasikan karya yang sudah kalian buat secara singkat dan jelas di depan teman-teman dan guru kalian!

Tes Tertulis

Petunjuk: Kerjakan soal di bawah ini dengan menuliskan soal dan jawaban yang benar di buku tulis kalian.

1. Teknik *wet on wet* biasa diterapkan dalam seni lukis menggunakan media ....
   a. Cat air
   b. Cat minyak
   c. Cat akrilik
   d. Cat semprot/*spray*
   e. Cat tembok

2. Menggambar atau melukis bisa secara manual maupun menggunakan digital, melukis secara digital disebut ....
    a. *Digital modeling*
    b. *Digital painting*
    c. Ilustrasi digital
    d. Teknologi digital
    e. *Digital assembling*
3. Pembuatan patung dengan cara mengurangi bagian-bagian bahan yang tidak perlu adalah ....
    a. Teknik *modeling*
    b. Teknik *casting*
    c. Teknik *carving*
    d. Teknik *assembling*
    e. *Digital modeling*
4. Pengerjaan patung dengan cara merangkai beberapa benda menjadi sebuah benda yang baru dengan bermacam-macam material disebut ....
    a. Teknik *modeling*
    b. Teknik *casting*
    c. Teknik *carving*
    d. Teknik *assembling*
    e. Digital *modeling*
5. Memvisualkan cerita, ide, atau pesan menggunakan media gambar pada majalah,buku, gim, atau film termasuk dalam ....
    a. Desain karakter
    b. Desain lingkungan dan latar
    c. Ilustrasi
    d. *Storyboard*
    e. Animasi

6. Kegiatan memilah mana yang perlu dan yang tidak perlu merupakan definisi dari ....
    a. Ringkas
    b. Rapih
    c. Resik
    d. Rawat
    e. Rajin
7. Kegiatan membersihkan barang/alat yang digunakan sehingga tidak ada debu yang menempel merupakan definisi ....
    a. Ringkas
    b. Rapih
    c. Resik
    d. Rawat
    e. Rajin
8. Istilah *Shitsuke* merupakan filosofi dari Jepang yang artinya adalah ....
    a. Ringkas
    b. Rapih
    c. Resik
    d. Rawat
    e. Rajin
9. Istilah *Seiketsu* merupakan filosofi dari Jepang yang artinya adalah ....
    a. Ringkas
    b. Rapih
    c. Resik
    d. Rawat
    e. Rajin

10. Kegunaan dari fase Rapi adalah sebagai berikut kecuali ....

   a. mempermudah pencarian barang karena sudah terletak pada tempatnya.
   b. mempermudah pencarian bahan karena sudah terletak pada tempatnya.
   c. mempermudah pencarian alat praktik karena sudah terletak pada tempatnya.
   d. mempermudah *stock counting* karena barang/bahan dan alat praktik sudah dirapikan sesuai dengan standar penyimpanan.
   e. mengurangi jumlah penggunaan media penyimpanan dan material.

Pengayaan

Nah, setelah kalian belajar tentang proses produksi seni rupa. Untuk memperluas wawasan kalian, silakan tonton video pada kanal video sebagai referensi, dengan kata kunci: tutorial melukis, museum Madame Tussauds, instalasi seni patung dan seni ilustrasi.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Dasar-Dasar Seni Rupa
untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1
Penulis: Giriluhita Retno Cahyaningsih
ISBN: 978-623-388-001-5 (PDF)

Bab IV

Unsur-Unsur Seni Rupa

Tujuan Pembelajaran

Bab ini akan membantu kalian memahami dan mengeksplorasi unsur-unsur rupa meliputi titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang.

Apa yang membuat sebuah karya seni rupa menarik?

Unsur rupa merupakan unsur-unsur pembentuk karya seni rupa. Seorang seniman menggunakan berbagai unsur seni rupa seperti titik, garis, warna, tekstur, bidang, bentuk, ruang, dan gelap terangnya warna untuk mengomunikasikan gagasannya.

Untuk mengasah kepekaan estetik kalian dalam menciptakan karya seni rupa, ada beberapa pendekatan yang kalian dapat lakukan yaitu secara produktif, apresiatif, dan eksploratif. Produktif melalui praktik menciptakan karya. Apresiatif dengan meninjau dan menganalisis karya seni rupa. Eksploratif melalui bereksperimen dengan berbagai unsur seni rupa, alat, dan bahan serta menggunakan alat bantu visual seperti buku, *slide*, foto, video, dan sebagainya. Agar dapat mengasah kepekaan estetik kalian dengan efektif, pembahasan unsur-unsur rupa akan disajikan melalui teori dan praktik.

Lembar Informasi dan Uraian Materi

Kalian dapat mencari informasi mengenai unsur-unsur seni rupa di internet dengan menggunakan kata kunci desain dasar dua dimensional atau *two dimensional design.*

Pada bab ini, kita akan bersama-sama belajar mengenai unsur-unsur rupa yang meliputi titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang.

A. Titik

Pernahkah kalian berdiri di tepi pantai memandang laut yang luas saat liburan bersama teman-teman kalian, menikmati keindahan alam ciptaan Yang Maha Kuasa? Atau pernahkah kalian mengamati sampai ke tengah samudra? Mungkin di sana ada sebuah titik yang bergerak mengikuti gelombang. Titik apakah itu? Setelah beberapa saat, titik tersebut semakin membesar dan jelas. Ternyata titik tersebut adalah perahu nelayan yang pulang mencari ikan.

Gambar 4.1 Ilustrasi Bintang

Sumber: David Mark/pixabay.com, 2017

Amati gambar 4.1 apakah kalian pernah melihat titik-titik kecil bersinar terang di gelapnya malam? Titik apakah itu? Bagaimana bentuk sesungguhnya bintang-bintang yang bersinar terang itu? Amati juga tanaman hias pada gambar 4.2, daunnya memiliki motif titik-titik di atas permukaannya. Apakah yang bisa kalian simpulkan tentang pengertian titik dari tiga ilustrasi tadi? Diskusikanlah dengan temanmu apakah titik itu sebenarnya!

Gambar 4.2 Motif Titik Daun

Sumber: Denise1203/kompas.com, 2022

Titik adalah unsur paling dasar dan paling kecil di bidang seni rupa, terlihat sebagai titik karena umumnya berukuran kecil. Titik adalah noktah yang biasanya digunakan untuk melengkapi detail atau bagian terkecil suatu karya. Titik bisa terletak pada ujung garis dan pertemuan dua buah garis dan titik relatif belum memiliki makna apa-apa sebelum disusun dalam komposisi tertentu.

Tidak ada ukuran baku untuk besaran titik. Ukuran titik fleksibel besar kecilnya karena sangat tergantung dari alat yang digunakan untuk membuatnya. Cara membuat titik adalah dengan sekali sentuh pada permukaan bidang menggunakan suatu alat, pensil, kuas, atau yang lainnya.

Mudah sekali bukan? Bekas yang ditinggalkan oleh ujung alat inilah yang disebut titik. Wujud titik yang tertinggal tergantung dari alat yang digunakan.

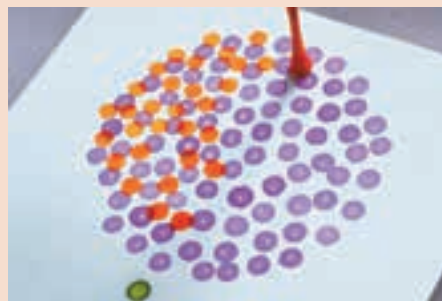
Menggambar dengan menggunakan teknik ini memerlukan kesabaran dan ketelitian. Beberapa alat yang bisa digunakan untuk membuat titik antara lain kuas, pena tinta, spidol, pucuk ranting, ujung sumpit, atau pensil. Kalian juga dapat bereksperimen memanfaatkan bahan atau alat alternatif lain yang ada di sekitar kalian untuk membuat titik.

Eksplorasi titik dilakukan dengan cara memanfaatkan susunan titik yang diolah sedemikian rupa sehingga membentuk suatu kesan atau objek. Makin rapat titik-titik yang dibuat, maka makin gelap area tersebut. Makin renggang titik yang dibuat, makin terang. Kesan atau objek akan terbentuk dengan pengaturan gelap terang pada area tersebut.

Melukis atau menggambar menggunakan titik saja disebut dengan *Pointilisme*. Dalam *pointilisme* sama sekali tidak menggunakan garis atau bidang apapun. Kalian dapat berselancar di internet untuk meninjau karya-karya seniman *pointilisme* dunia seperti Georges-Pierre Seurat, Paul Signac, Charles Angrand, atau Albert Dubois-Pillet.

Ayo Berlatih!

Agar lebih memahami potensi titik, kalian bisa membuat titik-titik di atas kertas dengan menggunakan berbagai alat seperti pensil, spidol, arang, ranting, dan alat-alat lainnya.

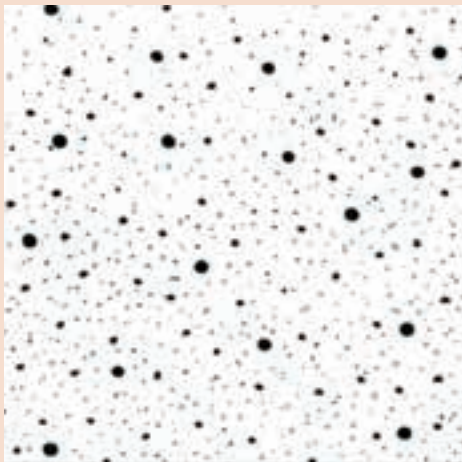
1. Sediakan kertas gambar ukuran A4.
2. Gunakan aneka alat atau benda yang ada di sekitar kalian untuk membuat titik. Amatilah perbedaan titik yang dihasilkan setiap benda.

Gambar 4.3 *Cotton bud*

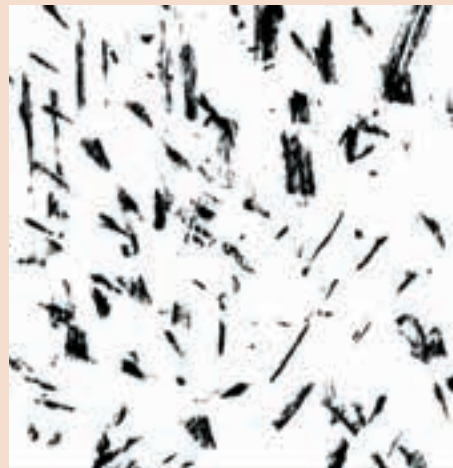
Sumber: Jean Van't Hul/artfulparent.com, 2021

Gambar 4.4 Cat Akrilik

Sumber: Leo Pajon/francetvinfo.fr, 2013

Gambar 4.5 Spidol Warna

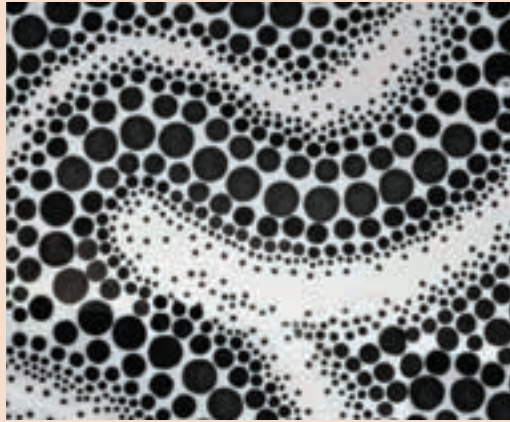
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4.6 Pensil

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4.7 Arang

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Ayo Bereksplorasi!

Agar lebih memahami membuat komposisi titik, kerjakan tugas berikut ini.

1. Sediakanlah kertas gambar ukuran A4.
2. Siapkanlah peralatan yang akan digunakan untuk membuat titik.
3. Pertimbangkanlah bagian yang akan dibuat gelap dan terang besar kecil ukuran titiknya.
4. Buatlah titik-titik di atas kertas. Silakan tentukan dan atur ukuran, serta letak dari titik-titik tersebut.

Gambar 4.8 Eksplorasi titik bergelombang

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4.9 Eksplorasi titik dengan *background* hitam

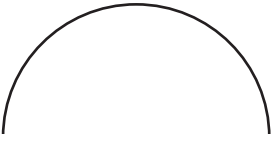
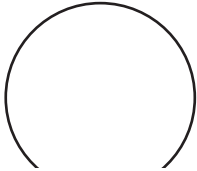
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

B. Garis

Perhatikan bangunan yang terkena sinar matahari dan membuat bayangan garis pada gambar 4.10. Perhatikan juga tulang-tulang dari daun pada gambar 4.11, kalian akan menemukan kesan-kesan garis di atas daun-daun tersebut. Diskusikan dengan teman kalian, apakah garis itu sebenarnya?

Gambar 4.10 Kabel Listrik

Sumber: Tareqshuvo/unsplash.com, 2021

Gambar 4.11 Tulang Daun Berbentuk Garis

Sumber: Totokzww/kompas.com, 2022

Bekas yang timbul saat kalian menggoreskan dan menggerakkan alat gambar pada suatu bidang disebut dengan garis. Selama goresan tersebut tidak bertemu di titik awal saat kita mulai menggoreskan alat gambar, maka disebut garis. walaupun saat menggoreskan kemungkinan memiliki lebar tapi tidak dianggap memiliki dimensi lebar. Garis secara umum disebutkan sesuatu yang memanjang dan hanya memiliki dimensi panjang tidak memiliki lebar dan ketebalan.

Jenis garis disebut sesuai dengan bentuk atau wujudnya. Garis lurus, garis gelombang, garis zig-zag, melengkung, dan lainnya. Garis tersebut akan mewakili karakter garis yang dimiliki, kaku, tegas, bersemangat, dinamik, lembut, halus, dan lainnya.

Tabel 4. 1 Karakter Garis

Garis Lurus		
Vertikal	Horizontal	Diagonal
Stabil, Megah, Kuat, Statis	Tenang, Damai, Pasif	Dinamik, Tak Seimbang, Gesit, Lincah

Garis Lengkung		
Lengkung Kubah	Lengkung Busur	Lengkung Mengapung
Ringan, dinamik, kuat, luas melambangkan kemegahan, dan kekuatan.		

Garis Majemuk	
Garis Zig-Zag	Lengkung S
- Merupakan garis lurus patah-patah bersudut runcing. - Diasosiasikan seperti petir/retakan tembok. - Mengesankan semangat, bahaya, mengerikan, dan gugup. - Melambangkan gerak semangat dan bahaya.	- Merupakan garis lengkung ganda dengan cara menyambungkan lengkung sebelah kanan atau kiri dengan arah lengkung yang berbeda. - Diasosiasikan sebagai gerakan berombak. - Memberi karakter indah, dinamis, dan luwes. - Melambangkan keindahan, kedinamisan, dan keluwesan.

Garis Gabungan/Kombinasi
Garis Gabungan Bebas
- Merupakan penggabungan dari berbagai jenis garis. - Susunan garis saling memotong akan mengesankan keras, kontradiktif, pertentangan, kuat, dan tajam.

Ayo Berlatih!

Agar lebih memahami potensi garis, kalian bisa membuat berbagai jenis garis di atas kertas dengan menggunakan berbagai alat seperti pensil, spidol, arang, tinta, dan alat-alat lainnya.

1. Buatlah komposisi garis secara spontan pada kertas A4 dengan alat yang kalian pilih.
2. Perhatikanlah gambar di bawah ini. Apakah kalian dapat melihat adanya perbedaan jenis garis dan alat menggambarnya?

Gambar 4.12 Eksplorasi Garis Lengkung

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4.13 Eksplorasi Garis Zig-Zag

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4.14 Eksplorasi Garis Lurus

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4.12 menggunakan kuas dan tinta, gambar 4.13 menggunakan pastel, dan gambar 4.14 menggunakan spidol.

Garis dalam bidang seni rupa/desain merupakan salah satu unsur seni rupa yang terpenting dan memiliki peranan besar sebab garis merupakan pembentuk suatu bidang. Garis juga memiliki peran ganda sebagai garis nyata dan sebagai garis semu.

Garis nyata berperan membentuk tekstur nyata atau kasar dan memiliki kemampuan mengomunikasikan kode, tulisan, huruf, lambang, dan lainnya. Garis nyata terbentuk dari goresan secara langsung. Garis ini mengekspresikan suasana hati atau simbol emosi dari pembuatnya. Tekanan dan kecepatan goresan pada sebuah permukaan akan menghasilkan tampilan yang berbeda.

Ayo Bereksplorasi!

Agar lebih memahami potensi garis, kerjakan tugas berikut ini.

1. Sediakanlah kertas gambar ukuran A4.
2. Persiapkanlah peralatan yang akan digunakan untuk memuat garis.
3. Buatlah eksplorasi garis lurus, garis zig-zag, garis gelombang, dan garis kombinasi.

Gambar 4.15 Eksplorasi Garis Zig-Zag

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4.16 Eksplorasi Garis Gelombang

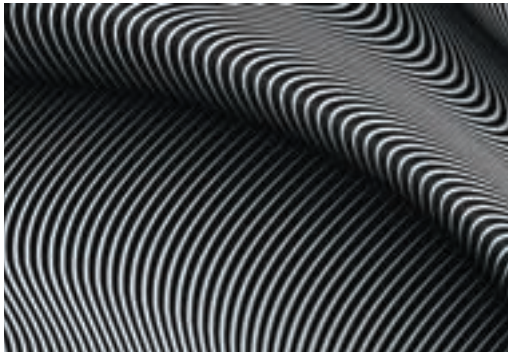
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

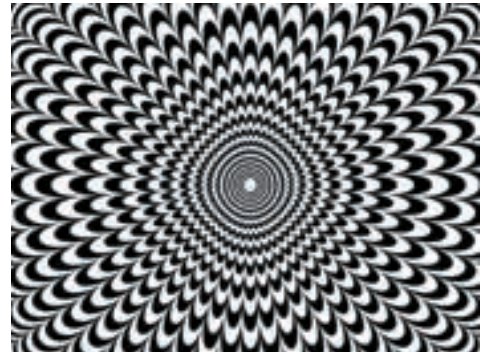
Gambar 4.17 Eksplorasi Garis Lengkung

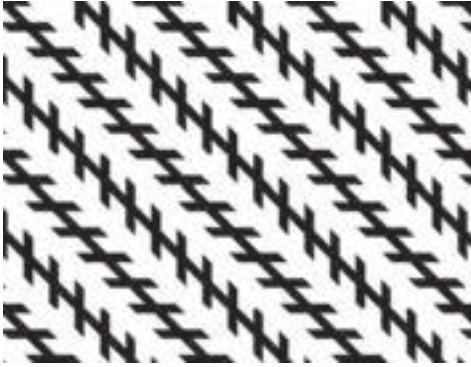
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4.18 Eksplorasi Garis Lurus

Sumber:Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Garis semu penting karena berperan menciptakan irama dan gerakan sesuai imajinasi untuk menyatukan objek menjadi satu kesatuan yang harmonis dalam sebuah karya seni rupa. Garis semu tidak didapat dengan cara menarik garis melainkan muncul karena adanya kesan batas dari bidang yang disebabkan karena perbedaan gelap terang, bayangan atau warna sehingga menghasilkan ilusi ruang dan gerakan.

Gambar 4.19 Ilusi Garis

Sumber: Garrykillian/freepik.com, 2022

Gambar 4.20 Ilusi Garis

Sumber: Troyka/dreamstime.com, 2022

Gambar 4.21 Ilusi Garis

Sumber: Johann Karl Friedrich Zollner/brainden.com, 2022

Gambar 4.22 Membentuk Kesan Bidang

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4.19 ilusi garis memunculkan kesan berkontur, gambar 4.20 ilusi gerakan garis, gambar 4.21 ilusi jarak garis yang berbeda, dan gambar 4.22 garis lurus yang membentuk kesan bidang tiga dimensional.

C. Ruang

Perhatikanlah ruang kelas kalian! Ruang tercipta karena adanya batas dinding yang memanjang, melebar, dan memiliki ketinggian atau kedalaman. Bisa dikatakan ruang merupakan bentuk tiga dimensional. Segala benda di dunia pasti memerlukan ruang. Begitu pula unsur seni rupa yang lain, titik, garis, bidang juga memerlukan ruang untuk menyusunnya.

Ruang dapat digolongkan menjadi dua yaitu ruang nyata dan ruang semu. Ruang nyata merupakan ruang yang bisa dirasakan secara langsung, bersifat nyata, misalnya ruang dalam bangunan. Ruang nyata ini bersifat tiga dimensi. Ruang semu hanya kesan khayalan (ilusi) atau bersifat semu. Misalnya sebuah karya dua dimensi yang menampilkan gambar perspektif ruangan yang menghasilkan kesan 3 dimensi.

Gambar 4.23 Ilustrasi Gambar Perspektif Ruang Kelas

Sumber: vektorpocket/freepik.com, 2022

Ruang dua dimensi atau ruang datar banyak dimanfaatkan untuk membuat gambar, menulis, merancang dan lainnya. Dalam sebuah gambar yang menggunakan dua warna (hitam-putih), ruang positif adalah ruang yang berisi figur/bentuk, sedangkan ruang negatif adalah ruang yang dianggap sebagai latar belakang.

Gambar 4.24 Gambar Rubin's Vase

Sumber: Ataturk/commons.wikimedia.org, 2011

Gambar 4.25 Ruang Positif Negatif

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

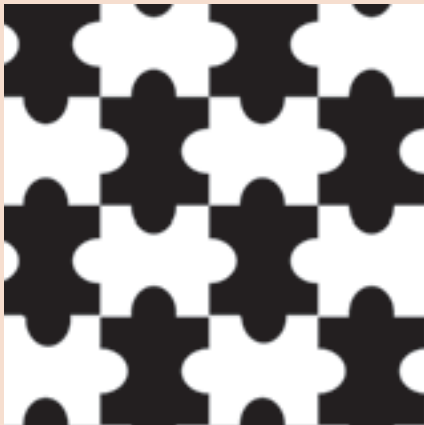
Perhatikan gambar 4.24 di atas. Figur apa yang kalian lihat? Apakah kalian melihat dua orang yang saling berhadapan atau bentuk sebuah vas? Gambar tersebut terkenal dengan nama Rubin's vase yang dikembangkan oleh seorang psikolog Denmark, Edgar Rubin. Gambar tersebut menimbulkan persepsi visual dari penglihatan terhadap subjek.

Bandingkan gambar Rubin's Vase tadi dengan gambar 4.25. Apa figur yang kalian lihat? Menurut kalian, mana yang merupakan ruang positif dan mana yang merupakan ruang negatif? Apakah ruang positif pasti selalu berwarna hitam dan menjadi elemen utamanya?

Membuat karya seni rupa pada dasarnya merupakan kegiatan mengorganisasikan ruang positif dan ruang negatif secara efektif agar interaksi keduanya dapat mencapai harmoni dan keindahan.

Ayo Bereksplorasi!

Ayo, bersama-sama mengeksplorasi ruang positif dan negatif.

- Buatlah sebuah bentuk yang kamu suka.
- Perhatikanlah perbedaan dan perbandingan susunan ruang positif dan negatif yang kamu buat.
- Gunakanlah tinta hitam sebagai pewarnanya.

Gambar 4.26 Contoh Ruang Positif dan Negatif

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4.27 Contoh Ruang Positif dan Negatif

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4.28 Contoh Ruang Positif dan Negatif

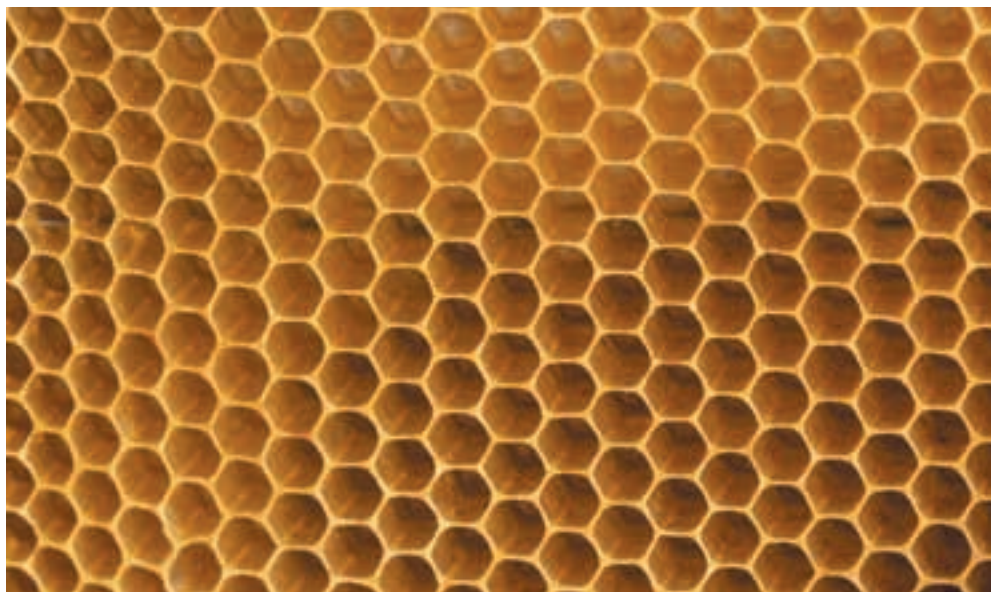
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Ruang yang tercipta dari karya dua dimensi adalah ruang tiga dimensi semu tidak nyata, mengapa semu? Karena bentuk-bentuk yang digunakan dan ditempatkan direkayasa agar mengecoh atau menimbulkan ilusi tiga dimensi sehingga terbentuk ruang maya. Membentuk ruang maya atau ilusi ruang dilakukan dengan cara berikut.

- Mengatur kedudukan tertumpang satu bidang dengan bidang lainnya, maka bidang yang ada di bagian belakang mengesankan adanya ruang maya.
- Arah bidang menyerong dalam prinsip perspektif dimungkinkan untuk menggambarkan ilusi ruang dengan kedalaman pada bidang datar, benda-benda yang posisinya sejajar semakin menjauh akan kelihatan semakin mengecil menuju kepada titik lenyap.
- Membuat jarak bayangan bidang mengesankan ada kedalaman dari bidang yang dibuat, sehingga terbentuk ruang maya.
- Benda bervolume bentuk silindris, limas, kerucut, dan lainnya memberikan kesan ruang.

D. Bidang

Bidang memiliki dua dimensi yaitu panjang dan lebar. Bidang terbagi dalam dua kelompok yaitu bidang geometris dan bidang organis. Bidang geometris adalah bidang teratur yang dibuat secara matematis dan umumnya memiliki sudut dan sisi seperti segitiga, segi empat, segi lima, lingkaran, dan lainnya.

Bidang non geometris/organis adalah bidang yang dibuat secara bebas, umumnya tidak bersudut atau bidang gabungan, contohnya berbentuk pohon, binatang, daun, dan lainnya.

Gambar 4.29 Sarang lebah berbentuk segi enam merupakan bidang geometris.

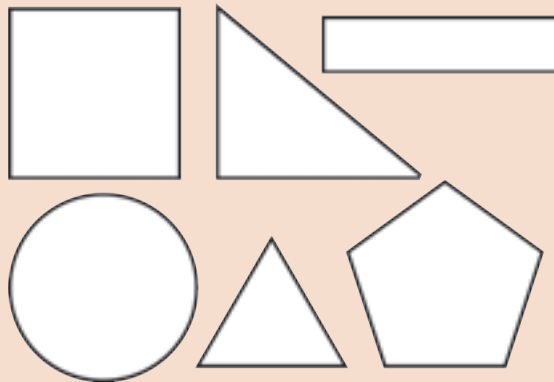
Sumber: Efemadrid/freepik.com, 2022

Gambar 4.30 Urat daun bentuknya tidak beraturan merupakan bidang organis.

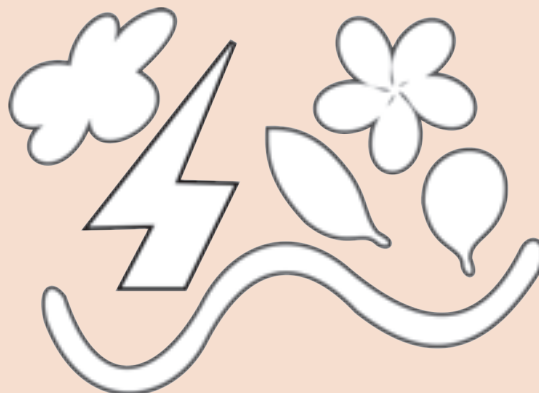
Sumber: Wolfgang Eckert/pixabay.com, 2020

Ayo Berlatih!

Agar lebih memahami bidang geometris dan organis, kalian bisa memulai dengan latihan sebagai berikut.

- Buatlah aneka bidang geometris pada kertas A4. Kalian bisa membuat bujur sangkar, segi tiga, empat persegi panjang, lingkaran, atau segi lima. Gunakanlah alat bantu jika diperlukan.

Gambar 4. 31 Bidang Geometris

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

- Setelah membuat bidang geometris, buatlah bidang organis yang kalian suka.

Gambar 4.32 Bidang Organis

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

- Apa yang bisa kalian simpulkan dari kedua jenis bidang tersebut?

Ayo Bereksplorasi!

Eksplorasi Bidang Geometris dan Organis

Perhatikanlah sekelilingmu, tentukan satu bidang geometris dan satu bidang organis yang menarik perhatianmu.

Bidang Geometris

- Siapkan kertas gambar ukuran A4.
- Susunlah bidang geometris yang sudah kalian pilih, dengan cara mengulang, memutar, dan membedakan ukurannya ke dalam kertas A4 menggunakan pensil.
- Perhatikan eksplorasi yang sudah kalian buat.
- Konsultasikan dengan guru kalian sebelum diberi warna hitam.

Bidang Organis

- Siapkan kertas gambar ukuran A4.
- Susunlah bidang organis yang sudah kalian pilih dengan cara mengulang, memutar, dan membedakan ukurannya ke dalam kertas A4.
- Perhatikan eksplorasi yang sudah kalian buat.
- Konsultasikan dengan guru kalian sebelum diberi warna hitam.
- Bandingkan hasil karya kalian antara bentuk geometris dan organis yang sudah dibuat, apa yang bisa kalian simpulkan?

Gambar 4.33 Contoh Bidang Geometris

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4. 34 Contoh Bidang Organis

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

E. Bentuk

Seluruh benda di alam ini memiliki bentuk atau wujud. Benda yang hanya memiliki dimensi panjang seperti tali dan kawat disebut garis. Benda yang memiliki dimensi panjang dan lebar disebut bidang. Benda yang memiliki dimensi panjang, lebar dan ketebalan/kedalaman/ketinggian disebut bentuk, benda bervolume, gempal, atau bentuk tiga dimensi.

Gambar 4.35 Bentuk Geometris

Sumber: Thepassenger/pixabay.com, 2021

Pada umumnya bentuk dibagi menjadi dua jenis yaitu bentuk geometris dan bentuk organis. Bentuk geometris adalah bentuk yang bisa diukur dengan alat matematika atau ilmu ukur. Bentuk non geometris atau organis, umumnya berbentuk bebas mengalir, tidak memiliki keteraturan bentuk, dan tidak bersudut seperti aneka bentuk di alam.

Gambar 4.36 Bentuk Organis

Sumber: Jazella/pixabay.com, 2019

Ayo Berlatih!

Agar lebih memahami bentuk geometris dan organis lakukan latihan sebagai berikut.

- Siapkan kertas A4.
- Amatilah sekitar kalian, carilah bentuk geometris dan organis kemudian gambar secara spontan di kertas yang sudah dipersiapkan.
- Buatlah bentuk sebanyak mungkin menggunakan pensil.

Gambar 4.37 Bentuk Geometris

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4.38 Bentuk Organis

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Bentuk geometris adalah bentuk yang bisa diukur dengan alat matematika atau ilmu ukur, bentuk dasar dari bentuk geometris adalah:

- Bentuk kubistis adalah bentuk benda yang memiliki bentuk dasar kubus dan balok. Benda yang memiliki dasar kubistis meliputi, meja, kursi, TV, kulkas, radio, mesin cuci, dan lain-lain.
- Bentuk silindris merupakan bentuk benda yang menyerupai tabung atau silinder. Benda yang memiliki bentuk seperti ini antara lain gelas, ember, botol, dan toples.
- Bentuk piramid dan kerucut, memiliki alas berbentuk segi empat dan memiliki empat sisi berbentuk segi tiga, adapun bentuk kerucut alasnya

berbentuk lingkaran dan bagian atas lancip. Contohnya, kubah, Piramida Mesir, terompet, topi hias ulang tahun, dan lain-lain.

- Bentuk bola atau bulat merupakan bentuk benda yang menyerupai bola yaitu bundar dan bagian dalamnya terkesan berisi (pejal). Benda yang memiliki bentuk seperti ini antara lain, bola, semangka, dan globe.

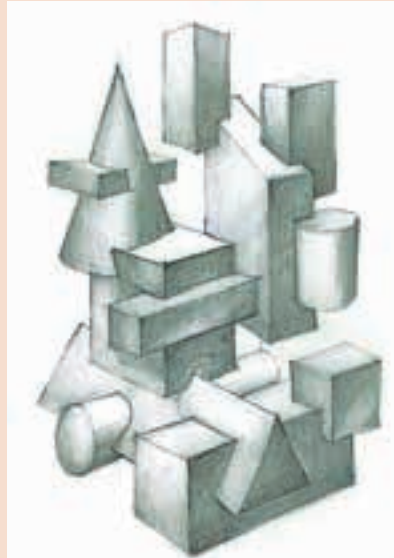
Bentuk organis tidak memiliki keteraturan bentuk atau terlepas dari bentuk geometris.

Ayo Bereksplorasi!

Setelah melakukan latihan dan memahami perbedaan bentuk geometris dan organis, lanjutkan dengan mengeksplorasi bentuk dan kesan ruang.

- Gambarlah aneka bentuk geometris pada kertas A4 dengan menggunakan pensil. Tata aneka bentuk tersebut dalam posisi saling berkelindan atau tumpang tindih untuk menggambarkan ilusi tiga dimensional.
- Konsultasikan dengan guru kalian sebelum memberikan kesan pencahayaan dan bayangan menggunakan teknik arsir atau blok.
- Lakukanlah langkah yang sama untuk bentuk organis.

Gambar 4.39 Bentuk Organis

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4.40 Bentuk Geometris

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

F. Warna

Coba kalian bayangkan, bagaimana rasanya jika dunia ini tanpa warna, hitam dan putih saja? Mungkin hidup akan terasa membosankan tanpa warna yang membawa nuansa dan makna pada kehidupan. Warna memiliki peranan dan arti penting dalam kehidupan sehari-hari. Warna menjadi pembeda atau penanda bahkan memberi identitas. Busana, kendaraan, makanan, dan rumah memiliki warna. Tumbuhan, bunga, buah, hewan, laut, dan berbagai macam benda alami lainnya juga memiliki warna.

Warna merupakan refleksi dari benda-benda yang memantulkan cahaya yang ditangkap oleh indra penglihatan. Dalam bukunya, "Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain", menurut Sadjiman warna dibagi menjadi dua yaitu warna adiktif dan subtraktif."

Warna aditif adalah warna yang berasal dari cahaya dan disebut spektrum. Sedangkan warna subtraktif adalah warna yang berasal dari bahan yang disebut pigmen. Sebuah warna terjadi karena fenomena alam berupa cahaya yang mengandung warna spektrum pelangi atau karena penambahan pigmen.

1. Teori Warna

Fisikawan ternama Inggris, Isaac Newton dalam bukunya, "*Optics*" menyatakan bahwa warna itu terdapat dalam cahaya. Cahaya adalah sumber warna bagi setiap benda. Ternyata cahaya putih matahari yang tampak tidak berwarna bagi mata kita, ternyata sebenarnya berwarna ketika dipecahkan oleh prisma kaca segitiga. Susunan pecahan cahaya warna yang dihasilkan prisma kaca segitiga tersebut dikenal susunan spektrum pelangi. Seperti namanya, susunan spektrum pelangi memiliki warna merah, jingga, kuning, hijau, biru. nila, dan ungu.

Berdasarkan eksperimen itu, Newton menyimpulkan bahwa benda-benda sama sekali tidak akan tampak berwarna tanpa adanya cahaya. Buah mangga tampak jingga bukan karena buah mangga tersebut berwarna jingga, tetapi karena buah mangga tersebut hanya memantulkan cahaya jingga dan menyerap warna cahaya lainnya dalam spektrum. Benda berwarna putih karena benda tersebut memantulkan semua cahaya spektrum yang menimpanya dan tidak satu pun diserapnya.

Cahaya adalah satu-satunya sumber warna. Benda-benda yang tampak berwarna semuanya hanyalah pemantul, penyerap, dan penerus warna-warna dalam cahaya. Maka saat kita memberi warna pada suatu benda, lebih tepatnya kita memanipulasi daya pantul dan daya serap dari benda tersebut melalui pigmen.

Teori Brewster menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna:

- Warna primer (warna dasar): merah, biru, dan kuning.
- Warna sekunder: merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1 yaitu warna hijau, ungu, dan jingga.
- Warna tersier: merupakan hasil pencampuran-pencampuran dari warna primer dengan salah satu warna sekunder.
- Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran menjadi hitam.

Teori ini pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna *brewster*. Lingkaran warna *brewster* *mampu* menjelaskan hubungan antar warna, teori kontras warna (komplementer), warna panas, dan dingin.

Ayo Berlatih!

Agar dapat memahami pencampuran warna lakukan latihan berikut ini:

- Pada kertas gambar A4, buatlah sebuah lingkaran dan bagi lingkaran itu menjadi dua belas bagian yang sama.
- Tentukanlah bagian paling atas sebagai ruang warna kuning, kemudian searah jarum jam adalah berturut-turut warna kuning jingga, jingga, merah jingga, merah, ungu merah, ungu, biru ungu, biru, hijau biru, hijau, dan hijau kuning.
- Selanjutnya isilah ruang-ruang tersebut dengan warna sesuai dengan namanya.

Gambar 4.41 Lingkaran Warna

Sumber: Andrew/gramedia.com, 2022

Menurut sistem warna Prang atau *Prang Color Wheel* yang dibuat oleh Louis Prang (1876), warna dapat dibagi dalam tiga bagian yaitu *Hue, Value,* dan *Intensity/Chroma. Prang Color Wheel* saat ini yang paling banyak digunakan dalam industri kreatif baik cetak maupun digital.

Dalam teori pigmen yang dipelopori oleh Prang Brewster dinyatakan bahwa warna itu terdapat pada pigmen. Berdasarkan asalnya warna terbagi tiga kelompok:

- Primer: Merupakan warna dasar yang tidak bisa didapat dengan mencampurkan warna-warna lain. Yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.
- Sekunder: Merupakan hasil pencampuran warna primer dengan proporsi 1:1. Warna jingga/oranye merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dengan kuning, dan ungu adalah campuran dari merah dan biru.
- Tersier: Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Warna coklat merupakan campuran dari ketiga warna merah, kuning, dan biru.

Ayo Bereksplorasi!

Untuk dapat memahami warna primer, sekunder, dan tersier lakukanlah tugas berikut ini.

- Ambil selembar kertas gambar ukuran A4, lalu buatlah bentuk-bentuk organis dengan ukuran yang bervariasi dengan menggunakan pensil.
- Pertimbangkan dan rasakan susunannya, jika dirasa sudah baik warnailah dengan warna primer pada bentuk yang sudah dibuat menggunakan cat poster/cat basah.
- Dengan prosedur yang sama buatlah bentuk-bentuk (geometris atau organis) dan terapkan warna sekunder dan tersier pada bentuk yang sudah dibuat.

Gambar 4.42 Contoh Warna Primer

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

- Bandingkan ketiga hasil karya itu dan rasakan perbedaan warna tersebut, apa kesimpulanmu?

Gambar 4.43 Contoh Warna Sekunder

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4.44 Contoh Warna Tersier

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Contoh gambar 4.42 eksplorasi warna primer pada bidang organis, gambar 4.43 warna sekunder pada bidang organis, gambar 4.44 warna tersier pada bidang geometris.

2. Temperatur Warna

Gambar 4.45 Ilustrasi Warna Panas

Sumber: Valiphotos/pixabay.com, 2015

Gambar 4.46 Ilustrasi Warna Dingin

Sumber: Jplenio/pixabay.com, 2018

Apa warna dinding kelas kalian? Pejamkan mata kalian dan bayangkan apabila dinding, langit-langit, lantai, meja, kursi, dan semua perabot sekolah kalian berwarna merah. Kira-kira, apa yang akan kalian rasakan?

Gambar 4.47 Warna Panas dan Warna Dingin

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Dalam lingkaran warna dapat pula diklasifikasikan menjadi dua kelompok warna menurut temperaturnya, yaitu warna panas dan warna dingin. Warna-warna yang termasuk kelompok warna panas adalah kuning (K), kuning jingga (KJ), jingga (J), merah jingga (MJ), merah (M), dan merah ungu (MU). Warna panas menimbulkan kesan rasa panas dan membakar semangat.

Warna dingin adalah ungu (U), ungu biru (UB), biru (B), hijau biru (HB), hijau (H), dan hijau kuning (HK). Warna paling dingin adalah warna ungu, ungu kebiru-biruan, dan biru. Warna dingin menimbulkan kesan rasa sejuk dan menenangkan

Ayo Bereksplorasi!

- Ambil selembar kertas gambar ukuran A4, lalu buatlah bentuk-bentuk geometris dengan ukuran yang bervariasi dengan menggunakan pensil.
- Gunakan cat poster untuk mewarnai bentuk-bentuk tersebut dengan warna-warna dingin pada bentuk dan latar belakangnya.
- Dengan prosedur yang sama buatlah bentuk-bentuk organis dengan warna-warna panas.

Gambar 4. 48 Warna Panas

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4. 49 Warna Dingin

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

3. Dimensi Warna

Gambar 4. 50 *Hue* dan *Value* pada Bidang Organis

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Terdapat tiga dimensi warna yang berpengaruh dalam seni rupa, yaitu: *Hue, Value dan Intensity/Chroma.* Ketiga aspek tersebut memiliki peran khusus saat diaplikasikan dalam karya.

a. *Hue*: Nama warna atau warna asli seperti merah, biru, kuning, dan lain-lain.

b. *Value*: Tingkat terang atau gelap suatu *hue*/warna. Tua-muda atau ke-terangan warna (*brightness*). Untuk meningkatkan tingkat terang suatu *hue*, kalian dapat menambahkan putih. *Hue* ditambah putih disebut dengan *tint*. Sementara untuk meningkatkan kadar gelap warna, kalian dapat menambahkan hitam. *Hue* ditambah hitam disebut *shade*. Warna hitam dapat mengikat warna-warna kontras karena hitam menyerap cahaya,

c. *Intensity/chroma*: Tingkat kecerahan warna, cemerlang-suram warna atau penyerapan warna (*saturation*). Warna yang cerah memiliki intensitas yang tinggi, sedangkan warna redup memiliki intensitas rendah. Hitam, putih dan abu-abu adalah warna suram yang tidak memiliki intensitas *hue*. Warna kontras bisa dinetralkan dengan warna abu-abu.

Untuk lebih memahami bagaimana peran warna dalam seni rupa perhatikanlah karya-karya berikut! Perhatikan cerah redupnya, gelap terangnya, dan bagaimana perannya dalam ruang dan bentuk.

Ayo Bereksplorasi!

- Ambil selembar kertas gambar ukuran A4, lalu buatlah bentuk-bentuk geometris dengan ukuran yang bervariasi dengan menggunakan pensil.
- Pertimbangkan dan rasakan susunannya, komunikasi-kan dengan guru kalian. Jika dirasa sudah baik terapkanlah warna sekunder pada bentuk dan latar belakangnya. Gunakan warna cat poster.

Gambar 4.51 *Hue* dan *Value* pada Bidang Geometris

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

- Dengan prosedur yang sama buatlah bentuk-bentuk organis yang berada di sekitar kalian, daun, bunga, dan tumbuhan. Susunlah dengan ukuran yang bervariasi dan komunikasikan dengan guru kalian.
- Terapkan warna sekunder dengan perbedaan *value* (menambahkan putih/*tint* dan hitam/*shade* pada warna sekunder tersebut).

4. Skema warna

Warna Monokromatik

Gambar 4.52 Monokromatik

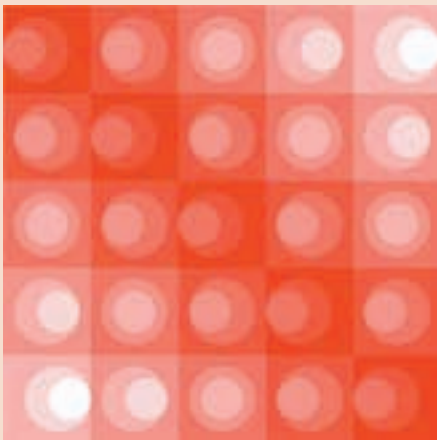
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Susunan warna ini berdasarkan satu *hue*; 'mono' berarti satu dan 'kromatik' berarti warna. Artinya satu warna murni, dalam kombinasinya menggunakan satu warna murni ditambah dengan *tint*/putih dan *shade*/hitam menghasilkan gradasi warna tua maupun muda atau memiliki intensitas yang berbeda. Contohnya, merah dicampurkan dengan putih menjadi warna merah sampai dengan merah yang sangat muda ujungnya menjadi putih. Biru dicampur hitam, menjadi biru sampai biru paling tua yang ujungnya sampai ke warna hitam.

Pada gambar berikut motif divariasikan ukurannya dan susunan pengulangan motif disusun secara acak, walaupun motifnya sejenis namun tidak terasa membosankan.

Ayo Bereksplorasi!

Penerapan warna monokromatik pada bidang geometis dan organis

- Ambil selembar kertas gambar ukuran A4, lalu buatlah bentuk-bentuk geometris dengan ukuran yang bervariasi dengan menggunakan pensil.
- Pertimbangkan dan rasakan susunannya, jika dirasa sudah baik terapkanlah warna monokromatik dengan cara pilih satu warna/*hue* kemudian tambahkan warna putih (*tint*) atau hitam (*shade*) secara bergradasi menggunakan cat poster/cat basah sebagai pewarnaannya.
- Lakukan langkah yang sama dengan membuat bentuk-bentuk organis.

Gambar 4.53 Contoh warna monokromatik pada bentuk geometris

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar4.54 Contoh warna monokromatik pada bentuk organis

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Penerapan warna monokromatik, pada gambar 4.53 warna monokromatik pada bentuk geometris dan gambar 4.54 penerapan warna monokromatik pada bentuk organis.

Komplementer

Gambar 4.55 Komplementer

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Merupakan susunan warna yang berhadapan dalam lingkaran warna memiliki sudut 180 derajat.

Warna komplemen pada dasarnya adalah warna kontras, menghasilkan perpaduan warna yang sangat menonjol. Contohnya: Merah-Hijau, Biru-Oranye, Ungu-Kuning.

Split komplementer

Gambar 4.56 Split Komplementer

Gambar 4.57 *Adjacent Clomplementary 3 hue*

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Kombinasi warna diperoleh dengan cara memutar lingkaran warna pada porosnya.

Double Komplementer

Gambar 4.58 *Double* Komplementer

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Kombinasi warna diperoleh dengan cara memutar lingkaran warna pada porosnya.

Double Split Komplementer

Gambar 4.59 *Double Split* komplementer

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Kombinasi warna diperoleh dengan cara memutar lingkaran warna pada porosnya.

Triadic

Gambar 4.60 *Triadic*

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Adalah tiga warna di lingkaran warna yang membentuk segi tiga sama kaki dengan sudut 120°.

Tetrad

Gambar 4.61 *Tetrad*

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Adalah empat warna yang membentuk bangun segi empat dengan sudut 90°.

Analogus

Gambar 4.62 Analogus

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

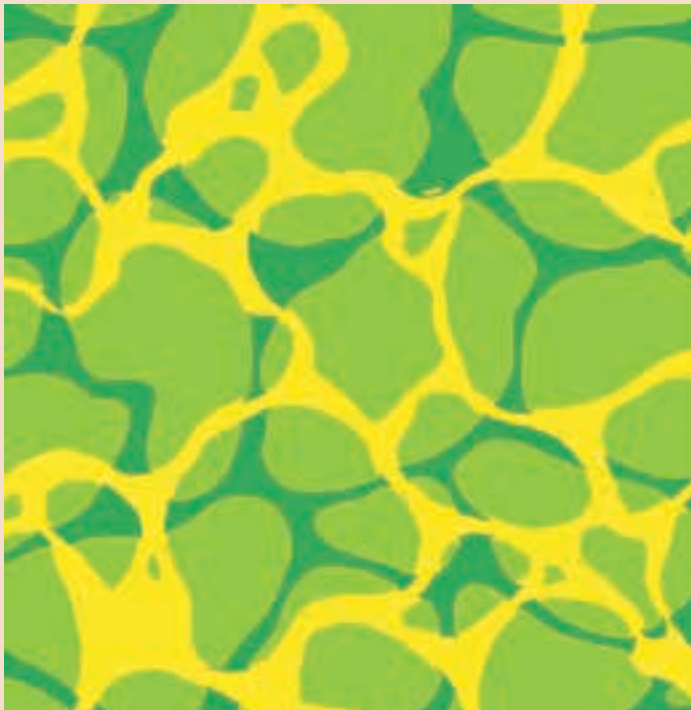
Gambar 4.63 Warna Analogus

Sumber: RP Photography/pexels.com/, 2022

Warna analogus adalah susunan warna yang terdiri dari dua atau tiga warna yang letaknya berdekatan dalam lingkaran warna, susunan warna ini harmoni karena memiliki nada warna atau unsur warna yang sama karena letaknya berdekatan.

Ayo Bereksplorasi!

Penerapan Warna Analogus

- Amatilah benda-benda di sekitar kalian, pilihlah benda atau tumbuhan di sekitar kalian yang kalian anggap paling menarik.
- Ambil selembar kertas gambar ukuran A4, lalu gambarlah bentuk atau tumbuhan yang sudah kalian pilih, susun dengan ukuran yang bervariasi menggunakan pensil.
- Pertimbangkan dan rasakan susunannya, jika dirasa sudah baik komunikasikan dengan guru kalian.
- Terapkanlah warna analogus, gunakan cat poster untuk memberi warna.

Gambar 4.64 Contoh warna analogus pada bidang organis

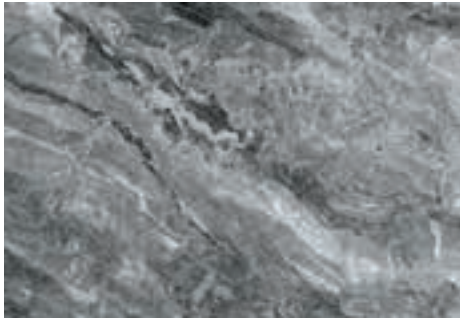
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

2. Makna Warna

Tabel 4.2 Makna Warna

Nama Warna	Makna Warna
Merah:	Cinta, nafsu, kekuatan, semangat, tenaga, ketertarikan, bahaya, kemarahan.
Merah – Orange:	Spirit, enerji, kekuatan, berani dan tindakan.
Orange:	Hangat, ceria, muda, kenikmatan.
Kuning – orange:	Kebahagiaan, kemakmuran, keramahan, optimisme, dan keterbukaan.
Kuning:	Terang, pintar, bijaksana, hangat.
Kuning - hijau:	Persaudaraan, muda, hangat, baru.
Hijau:	Muda, belum berpengalaman, tumbuh, kaya, kesegaran, kalem dan istirahat.
Biru - hijau:	Diam, santai, halus, setia.
Biru:	Damai, setia, tertahan, konservatif, pasif hormat, kesedihan, kelembutan.
Biru - ungu:	Spiritualisme, kerendahan hati, kedewasaan, kehormatan, kelelahan.
Ungu:	Keajegan, keagungan, dramatis, dominan, misteri, formal, melankolis, tenang.
Merah - ungu:	Tegang, terasing, dramatis.
Cokelat:	Tidak formal, hangat, alamiah, persahabatan, kemanusiaan, seperti tanah.
Hitam:	Kehormatan, berduka, formal, kematian, muram, tak menentu, sedih, misteri.
Abu-abu:	Ketenangan, penyerahan, keagungan, netral.
Putih:	Kesenangan, harapan, kemurnian, mustahil, kebersihan, spiritualisme, kenikmatan, pemberian maaf, pencerahan, kesucian

Sumber: Marian L. Davis

G. Tekstur

Gambar 4.65 Tekstur Semu Alami

Sumber : AnnaHang/pixabay.com, 2019

Gambar 4.66 Tekstur Nyata Alami

Sumber: Stux/pixabay.com, 2013

Saat mata kalian tertutup, dapatkah kalian mengenali tekstur suatu benda di dekat kalian? Bagaimana caranya?

Tekstur adalah sifat permukaan pada setiap benda yang dapat dianalisa melalui dua aspek, yaitu kualitas raba permukaan dan kualitas visual suatu benda. Kualitas raba permukaan adalah tekstur yang bisa dirasakan dengan indra peraba (ujung jari) dan tekstur visual dapat dirasakan lewat pancaindra penglihatan. Tekstur menentukan kualitas permukaan benda yang terlihat paling awal dan memberikan karakter tertentu pada bagian permukaan bidang, halus, lembut, lunak, kasar, licin, mengkilap, dan dapat menimbulkan nilai estetik pada suatu benda dan karya seni. Tekstur dapat dibedakan menjadi dua berdasarkan sifat permukaannya, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu.

Tekstur nyata sifat permukaannya bisa dirasakan melalui indra rabaan dan penglihatan/visual serta menunjukkan kesan yang sebenarnya. Dilihat tampak kasar diraba pun akan terasa kasar. Yang termasuk tekstur nyata adalah kasar-halus, licin-kasar, keras-lunak. Permukaan tekstur nyata bereaksi terhadap cahaya dengan memancarkan, menyerap, dan memantulkannya sehingga mudah memperoleh keselarasan/harmoni.

Tekstur semu dapat dirasakan lewat pancaindra penglihatan. Tekstur ini bersifat semu, dilihat secara visual terlihat kasar tapi apabila diraba ternyata halus. Tekstur memberi nilai tambah dalam sebuah karya seni rupa. Tekstur menjadikan suatu karya seni rupa bernilai tinggi karena memberikan irama dan dinamika pada karya seni rupa.

Ayo Bereksplorasi!

Untuk lebih memahami tekstur kerjakan tugas berikut ini!

Tekstur Nyata

- Buatlah tekstur nyata dengan memanfaatkan benda-benda yang berada di sekitar kalian, contohnya daun-daunan kering, cangkang telur, biji-bijian, dan benda lainnya.
- Pertimbangkan dan susunlah, benda-benda yang sudah terpilih, kemudian rapikan dan susun pada kertas A4.
- Komunikasikan dengan guru kalian sebelum ditempelkan.

Gambar 4.67 Contoh Tekstur Nyata

Sumber: PublicDomainPicture/pixabay.com/, 2010

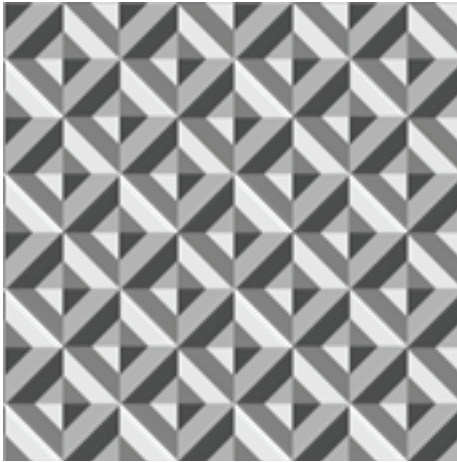
Gambar 4.68 Contoh Tekstur Semu

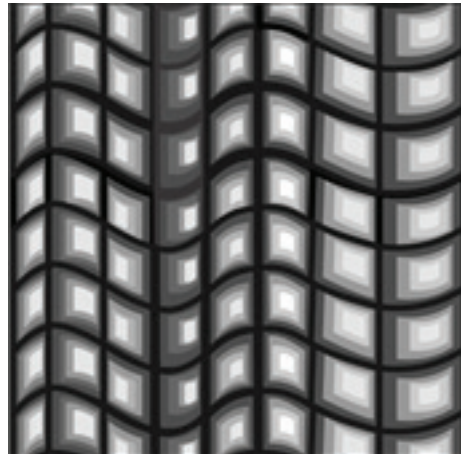
Sumber: Kemendikbudristek/Annisa, 2021

Gambar 4.69 Contoh Tekstur Nyata

Sumber: Kemendikbudristek/Alfan,, 2021

H. Gelap Terang

Unsur gelap terang timbul karena ada perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda, perbedaan ini menyebabkan tingkat nada warna (*value*) yang berbeda, bagian yang terkena cahaya akan terlihat lebih terang daripada bagian yang tidak terkena cahaya.

Gambar 4.70 Gelap Terang Bentuk Geometris

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 4.71 Gelap Terang Bentuk Organis

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Ayo Bereksplorasi!

Untuk dapat memahami unsur gelap terang lakukanlah tugas berikut ini.

- Sediakan selembar kertas gambar ukuran A4, lalu buatlah bentuk-bentuk geometris menggunakan pensil.
- Pertimbangkan dan rasakan susunannya, jika dirasa sudah baik terapkanlah gelap dan terang pada bentuk yang sudah dibuat. Gunakan cat poster/cat basah untuk memberi warna.
- Dengan prosedur yang sama buatlah bentuk-bentuk organis menerapkan gelap dan terang.

Rangkuman

Unsur-unsur rupa dua dimensional terdiri dari titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang. Titik adalah unsur paling dasar dan paling kecil di bidang seni rupa. Garis secara umum disebutkan sebagai sesuatu yang memanjang dan hanya memiliki dimensi panjang tidak memiliki lebar dan ketebalan. Garis nyata terbentuk dari goresan secara langsung dan garis semu muncul karena adanya kesan batas dari suatu bidang, ruang, atau warna.

Ruang adalah tempat untuk meletakkan atau menyusun unsur seni rupa. Ruang nyata adalah ruangan yang bisa dirasakan secara langsung contohnya ruang kelas, sedangkan ruang semu merupakan ruang bentuk khayalan (ilusi) atau bersifat semu contohnya gambar perspektif ruang kelas. Ruang dua dimensi atau ruang datar yang terisi objek, biasa disebut sebagai ruang positif atau ruang yang berisi figur/bentuk, sedangkan bagian yang tidak berisi objek disebut sebagai ruang negatif/latar belakang.

Bidang memiliki dua dimensi yaitu panjang dan lebar selayaknya selembar kertas. Bidang ada dua jenis, yaitu bidang geometris dan bidang organis. Bidang geometris adalah bidang teratur yang dibuat secara matematika. Bidang non geometris/organis adalah bidang yang dibuat secara bebas, bersudut bebas, atau bidang gabungan.

Bentuk bisa disebut sebagai unsur yang memiliki tiga dimensi yaitu panjang, lebar dan ketebalan/kedalaman. Bentuk geometris adalah bentuk yang bisa diukur dengan alat matematika atau ilmu ukur. Bentuk dasar geometris adalah kubistis, bentuk silindris, bentuk piramid, dan kerucut serta bentuk bola atau bulat. Bentuk organis tidak memiliki keteraturan bentuk atau terlepas dari bentuk geometris.

Warna dibagi menjadi dua menurut asal kejadiannya, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna aditif adalah warna yang berasal dari cahaya dan disebut spektrum. Sedangkan warna subtraktif adalah warna yang berasal dari bahan yang disebut pigmen. Warna dikelompokkan menjadi empat yaitu warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru, warna sekunder warna hijau, ungu, dan jingga, warna tersier dan warna netral. Temperatur warna ada dua, yaitu warna panas dan warna dingin. Dimensi warna ada tiga yaitu *hue* (nama warna), *value/brightness* (gelap terang warna), ketika *hue* ditambah putih disebut *tint* dan ketika *hue* ditambah hitam disebut *shade*

dan intensitas atau *chroma* adalah dimensi tentang cerah-redup warna, cemerlang-suram warna atau penyerapan warna (*saturation*).

Tekstur adalah sifat permukaan benda yang dapat dianalisa melalui raba permukaan benda dan dilihat secara visual. Tekstur dapat dibedakan menjadi dua yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata sifat permukaannya bisa dirasakan melalui indra peraba dan penglihatan/visual serta menunjukkan kesan yang sebenarnya. Tekstur semu menunjukkan perbedaan kesan saat dilihat secara visual dan berbeda kesan saat diraba.

Unsur gelap terang timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda, perbedaan ini menyebabkan tingkat nada warna (*value*) yang berbeda, bagian yang terkena cahaya akan terlihat lebih terang daripada bagian yang tidak terkena cahaya terlihat lebih gelap.

Refleksi

Pada bab ini, kalian telah mempelajari materi unsur-unsur rupa, adakah hal baru yang kalian pelajari dari materi unsur-unsur rupa tersebut? Bagian unsur rupa mana yang kalian sukai atau paling menantang untuk dipelajari?

Berilah tanda (✓) pada materi yang telah kalian pahami. Kerjakan di buku tugas kalian sesuai tabel 4.3.

Tabel 4.3 Refleksi Unsur-Unsur Rupa

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Menjelaskan jenis unsur-unsur rupa.		
2.	Menjelaskan unsur-unsur rupa yang terdapat dalam karya seni rupa.		
3.	Mengeksplorasi unsur-unsur rupa dalam bentuk karya seni rupa.		
4.	Menjelaskan dengan kosa kata sendiri secara kreatif tentang unsur rupa pada karya yang sudah dikerjakan.		
5.	Memberi umpan balik pada karya teman satu kelasnya.		
6.	Secara mandiri dan konsisten menerapkan prosedur kerja K3LH dan 5R.		

Asesmen

Sikap dan Keterampilan

1. Buatlah sebuah karya menggunakan unsur-unsur rupa yang sudah kalian pelajari pada bab ini, dengan menggunakan kertas A3!
2. Presentasikan karya yang sudah kalian buat secara singkat dan jelas di depan kelas kepada teman-teman dan guru kalian!

Tes Tertulis

Petunjuk: Kerjakan soal di bawah ini dengan menuliskan soal dan jawaban yang benar di buku tulis kalian.

1. Unsur seni rupa paling dasar atau paling kecil adalah ....
   a. Titik
   b. Garis
   c. Ruang
   d. Bidang
   e. Warna
2. Goresan memanjang tanpa pernah bertemu kembali titik awal membuatnya dan hanya memiliki dimensi panjang dan lebar tanpa ketebalan disebut ....
   a. Titik
   b. Garis
   c. Ruang
   d. Bidang
   e. Warna
3. Bidang teratur yang dibuat secara matematika disebut sebagai ....
   a. Bidang organis
   b. Bidang geometris

c. Bidang datar
d. Bidang dua dimensional
e. Bidang tiga dimensional

4. Unsur rupa yang memiliki dimensi panjang, lebar dan ketebalan adalah ....
   a. Titik
   b. Garis
   c. Bidang
   d. Bentuk
   e. Tekstur
5. Sebutkan 3 warna primer!
   a. Merah, Kuning, Biru
   b. Merah, Kuning, Hijau
   c. Merah, Jingga, Kuning
   d. Biru, Ungu, Jingga
   e. Hijau, Ungu, Jingga
6. Sebutkan 3 warna sekunder!
   a. Merah, Kuning, Biru
   b. Merah, Kuning, Hijau
   c. Merah, Jingga, Kuning
   d. Biru, Ungu, Jingga
   e. Hijau, Ungu, Jingga
7. Ciri warna komplementer adalah ....
   a. Warnanya kontras, saling berlawanan, terletak berhadapan pada lingkaran warna
   b. Warnanya kontras, saling berlawanan, terletak bersebelahan dalam lingkaran warna
   c. Warna analogus, harmonis, terletak bersebelahan dalam lingkaran warna
   d. Warna analogus, saling berlawanan, terletak saling berhadapan dalam lingkran warna
   e. Warna monokromatik, harmonis, bersebelahan dalam lingkaran warna

8. Warna yang letaknya berdekatan dalam lingkaran warna disebut sebagai ....
    a. Warna analogus
    b. Warna monokromatik
    c. Warna komplementer
    d. Warna primer
    e. Warna sekunder
9. Kombinasi warna *hue* dengan *tint* dan *shade* dinamakan ....
    a. Warna analogus
    b. Warna monokromatik
    c. Warna komplementer
    d. Warna primer
    e. Warna sekunder
10. Tekstur nyata adalah ....
    a. sifat permukaan benda yang bisa dirasakan melalui indra rabaan.
    b. sifat permukaan benda yang bisa dirasakan oleh indra penglihatan/visual.
    c. sifat permukaan benda yang bisa dirasakan melalui indra rabaan dan penglihatan/visual serta menunjukan kesan yang berbeda.
    d. sifat permukaan benda yang bisa dirasakan melalui indra rabaan dan penglihatan/visual serta menunjukan kesan yang sama.
    e. sifat permukaan benda yang tidak bisa dirasakan melalui indra rabaan dan penglihatan/visual.

Pengayaan

Kalian bisa menambah referensi dengan menonton karya dua dimensional dengan kata kunci:

- *Two dimensional design.*
- Nirmana dua dimensi
- Desain elementer

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Dasar-Dasar Seni Rupa
untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1
Penulis: Giriluhita Retno Cahyaningsih
ISBN: 978-623-388-001-5 (PDF)

Bab V

Prinsip-Prinsip Pengorganisasian Unsur-Unsur Seni Rupa

Tujuan Pembelajaran

Dalam bab ini kalian akan merancang karya dua dimensional menggunakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yaitu mengarahkan, memusatkan, dan menyatukan.

Bagaimana merancang karya seni rupa dua dimensional yang menarik?

Sebuah karya seni rupa merupakan ekspresi jiwa seniman penciptanya. Karya seni rupa memiliki nilai keindahan jika menerapkan prinsip-prinsip pengorganisasian dengan baik. Prinsip pengorganisasian unsur rupa adalah tuntunan dasar yang dapat diikuti dan dilaksanakan, sifatnya tidak membelenggu kreativitas dan dapat dikembangkan sesuai dengan kaidah atau prinsip pengorganisasian unsur rupa.

Lembar Informasi dan Uraian Materi

Karya seni rupa akan menarik untuk dilihat dan dinikmati apabila menerapkan prinsip pengorganisasian unsur seni rupa. Terdapat tiga tipe prinsip pengorganisasian yaitu bersifat mengarahkan, memusatkan, dan menyatukan.

A. Prinsip Mengarahkan

Prinsip mengarahkan bertujuan untuk menuntun perhatian dari satu bagian ke bagian lainnya. Prinsip ini membentuk alur perhatian dan mengarahkan pada komposisi atau pola tertentu.

1. Irama/Ritme/Keselarasan

Irama merupakan susunan gerakan dari unsur rupa yang mengalir runtut, teratur, dan berkesinambungan. Kesan gerakan itu mungkin mengalir seperti gelombang, lurus, atau terputus-putus. Kesan gerakan lainnya adalah kesan memancar, meluas, atau menyempit.

Irama akan lebih kuat efeknya bila dilakukan secara berulang. Irama dalam seni rupa dapat dianalogikan seperti irama dalam seni musik. Kadang mengalun lembut atau menghentak cepat dan bersemangat.

Dalam menerapkan prinsip irama, unsur seni seperti garis, bentuk, warna, arah, tekstur, dan lainnya dikelompokkan, dibesarkan, dikecilkan, dan disusun dalam suatu bidang dengan irama tertentu sehingga membentuk suatu hasil harmoni.

Gambar 5.1 Penerapan Prinsip Irama (a) Irama Menggunakan Garis Gelombang, (b) Irama Menggunakan Garis Zig-Zag

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2021

Ayo Bereksplorasi!

Agar dapat memahami prinsip irama, lakukanlah tugas ini!

- Gunakan kertas gambar A4, buatlah garis-garis bergelombang dari sisi kiri ke sisi kanan.
- Buatlah susunan bentuk geometris dengan mengikuti gerak garis tersebut.
- Komunikasikan dengan guru kalian sebelum diwarnai.
- Gunakan warna analogus untuk mewarnai.

a. Repetisi/Pengulangan

Repetisi merupakan pengulangan unsur rupa. Prinsip pengulangan ini paling sederhana, mendasar, dan paling mudah diterapkan. Namun, repetisi/pengulangan seringkali monoton dan menjemukan. Diperlukan variasi agar repetisi yang dihasilkan harmonis.

Terdapat dua jenis repetisi/pengulangan yaitu pengulangan semua unsur yang digunakan secara terus menerus dan pengulangan tidak teratur, menunjukkan variasi arah, gerak, dan susunan yang berbeda sehingga tidak monoton.

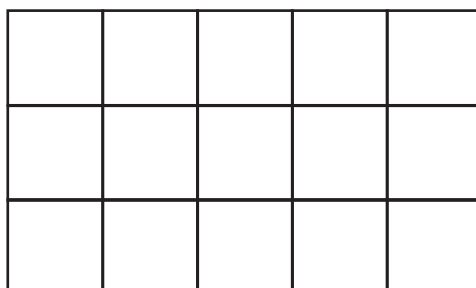
Gambar 5.2 Repetisi Bentuk Geometris
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2021

Gambar 5.3 Repetisi Bentuk Organis
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2021

Contoh Karya Prinsip Pengulangan Teratur Bentuk Geometris dan Organis

Langkah Kerja

Ayo, mengeksplorasi prinsip pengulangan teratur!

1. Gunakan kertas gambar ukuran A4 dengan membuat kolom-kolom terlebih dahulu dengan ukuran 4 cm x 4 cm. Lihat contoh berikut ini.

2. Gambarlah sebuah bidang geometris atau organis di atas kertas tebal (misalnya kertas karton) berukuran 3 cm x 3 cm

3. Guntinglah bentuk geometris atau organis pilihan kalian tersebut.

Gambar 5.4 Guntingan Kertas Tebal Bentuk Geometris

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2021

4. Letakkan potongan kertas tersebut dalam kotak pertama yang kalian buat. Jiplak potongan bentuk geometris atau organis tersebut dalam kotak tersebut.
5. Ulangi menjiplak bentuk tersebut dalam kotak-kotak yang lain. Tujuannya agar dapat membuat bentuk yang presisi.
6. Warnailah dengan warna yang sama.
7. Kalian juga dapat melakukan prinsip repetisi/pengulangan dengan "gerak". Dalam pengulangan ini, kalian dapat meletakkan bidang geometris/organis yang dipilih pada kotak pertama (lihat contoh).

   Kemudian pada kotak selanjutnya putar perlahan hingga posisi terakhir bujur sangkar membentuk wajik.

Gambar 5.5 Repetisi bidang geometris dengan gerak

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Ayo Bereksplorasi!

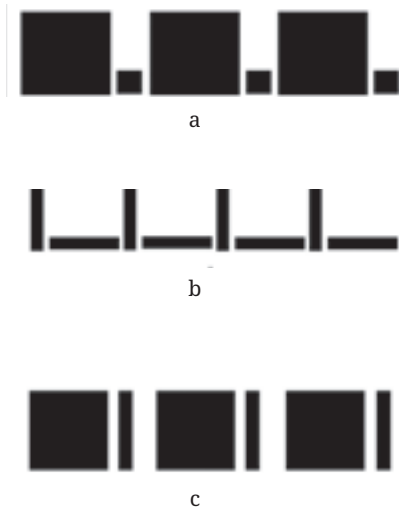
Terapkanlah prinsip repetisi (pengulangan) tidak teratur!

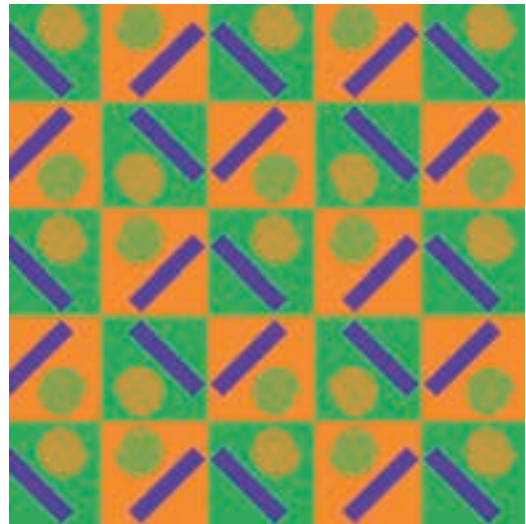
- Gambarlah sebuah bentuk geometris atau organis di atas kertas tebal (misalnya kertas karton kemasan bekas) berukuran 4 cm x 4 cm.
- Guntinglah bentuk geometris atau organis pilihan kalian tersebut.
- Jiplak bentuk yang kalian buat pada kertas kerja kalian.
- Ulangi menjiplak bentuk tersebut di bagian-bagian lain kertas hingga hampir memenuhi kertas. Beri jarak antar bentuk.
- Warnai bentuk tersebut dengan sebuah warna.

Gambar 5.6 Repetisi bidang geometris tidak teratur

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

b. Oposisi/Selang- Seling

Hubungan pengulangan dengan perbedaan ekstrim, menerapkan secara selang-seling dua jenis unsur rupa yang berbeda bentuk dan susunan secara bergantian hasilnya kontras karena perbedaan unsur yang disusun. Perbedaan unsur bisa berwujud bidang, bentuk, warna, dan lain-lain.

Gambar 5.7 Prinsip selang-seling (a) oposisi ukuran (b) oposisi arah (c) oposisi bentuk

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2021

Gambar 5.8 Penerapan prinsip selang-seling dengan warna triadic

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2021

Ayo Bereksplorasi!

Menerapkan pengorganisasian unsur rupa dengan prinsip oposisi (selang-seling).

- Gambarlah dua bentuk geometris atau organis yang saling bertentangan.
- Guntinglah kedua bentuk geometris atau organis pilihan kalian tersebut.
- Atur bentuk secara berselang-seling di atas kertas kalian.
- Warnai dengan warna komplementer.
- Presentasikan hasil eksplorasi kalian di depan kelas.

c. Transisi

Transisi merupakan pengulangan yang menunjukkan perpindahan bentuk atau ukuran secara bertahap. Perubahan tersebut sangat halus sehingga tanpa disadari mengubah tampilan satu unsur secara perlahan.

Gambar 5.9 Transisi Ukuran Geometris

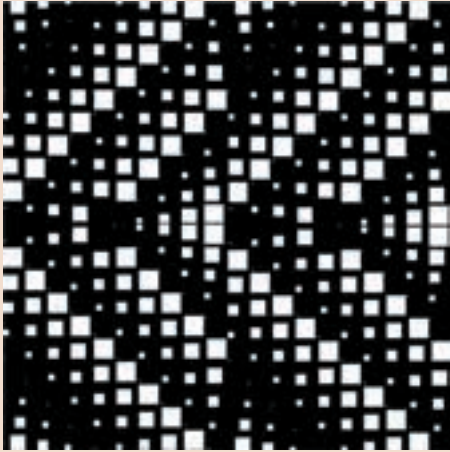
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2021

Gambar 5.10 Transisi Bentuk Organis

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2021

Ayo Bereksplorasi!

Ayo bereksplorasi menerapkan prinsip transisi dalam karya dengan langkah berikut ini!

- Buatlah bentuk geometris atau organis dengan ukuran sekitar 5 cm x 5 cm.
- Gambarlah beberapa bentuk yang sama namun dengan ukuran yang lebih kecil: 4 cm x 4 cm, 3 cm x 3 cm, 2 cm x 2 cm, dan 1 cm x 1 cm.
- Guntinglah seluruh bentuk yang telah kalian buat.
- Jiplak bentuk yang sudah kalian buat pada kertas kerja kalian. Urutkan dari bentuk yang paling kecil menuju yang paling besar atau sebaliknya.
- Warnai bentuk tersebut dengan warna yang sama.
- Presentasikan hasil eksplorasi kalian di depan kelas.

Gambar 5.11 Bidang geometris dengan transisi ukuran

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 5.12 Bidang organis dengan transisi bentuk

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

2. Gradasi

Gambar 5.13 Penerapan gradasi menggunakan lima tingkatan warna

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2021

Gradasi atau tingkatan adalah perubahan unsur warna secara bertahap dan makin intens, misalnya tingkatan warna dari gelap ke terang atau sebaliknya. Untuk membuat gradasi diperlukan lebih dari dua tingkatan warna.

Ayo Bereksplorasi!

Menerapkan unsur rupa dengan gradasi.

- Buatlah bentuk geometris atau organis yang ada di sekitar kalian.
- Buat secara berlapis bentuk yang sudah kalian pilih. Minimal lima tingkatan gradasi.
- Siapkan cat poster dengan warna/*hue* yang kalian suka.
- Siapkan cat poster warna putih/hitam.
- Lapisan pertama adalah warna asli/*hue*. Lapisan kedua, warna asli/*hue* ditambah satu tetes warna putih/hitam. Tambahkan satu tetes untuk setiap langkah selanjutnya, sehingga warna akan menjadi semakin terang atau semakin gelap.
- Ceritakan pengalaman kalian mencampurkan warna untuk membuat gradasi.

B. Prinsip Memusatkan

Prinsip memusat bertujuan memfokuskan perhatian pada satu bagian tertentu dalam suatu komposisi. Prinsip memusatkan terdiri dari kontras, konsentrasi, dan penekanan.

1. Konsentrasi

Konsentrasi memfokuskan perhatian dengan kuat pada suatu unsur rupa. Unsur rupa yang dapat diterapkan dengan prinsip ini hanya garis, bidang, dan bentuk. Sedangkan tekstur dan warna hanya bersifat sebagai pendukung. Konsentrasi merupakan susunan dari perkembangan bentuk yang berpusat pada satu titik. Seperti contoh yang kalian lihat berikut ini, konsentrasi nampak seperti memancarkan bentuk dari sebuah titik pusat. Semakin jauh bentuk bergerak dari titik pusat, maka bentuk tersebut akan semakin membesar atau merenggang.

Gambar 5.14 Prinsip Konsentrasi Bidang Organis

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 5.15 Prinsip Konsentrasi Bidang Geometris

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Ayo Bereksplorasi!

Terapkanlah prinsip memusatkan dengan konsentrasi!

- Buatlah sebuah titik pada kertas A4. Titik tersebut akan berperan sebagai titik pusat konsentrasi karya kalian. Posisi titik pusat tersebut tidak harus di tengah kertas.
- Berikutnya, gambarlah sebuah bentuk organis berukuran kecil di sekitar titik pusat tersebut.
- Ulangi gambar bentuk tersebut hingga memenuhi bidang kertas.
- Semakin jauh dari titik pusat, bentuk tersebut akan semakin membesar.
- Warnai bentuk-bentuk tersebut dengan warna panas. Gunakan warna dingin untuk mewarnai latar belakangnya.
- Presentasikan hasil eksplorasi kalian di depan kelas.

2. Kontras

Kontras merupakan perbedaan mencolok antara satu unsur dengan yang lainnya. Kontras dapat diperoleh dengan cara menggunakan warna, bentuk, atau ukuran.

Gambar 5.16 Prinsip Kontras Bidang Organis

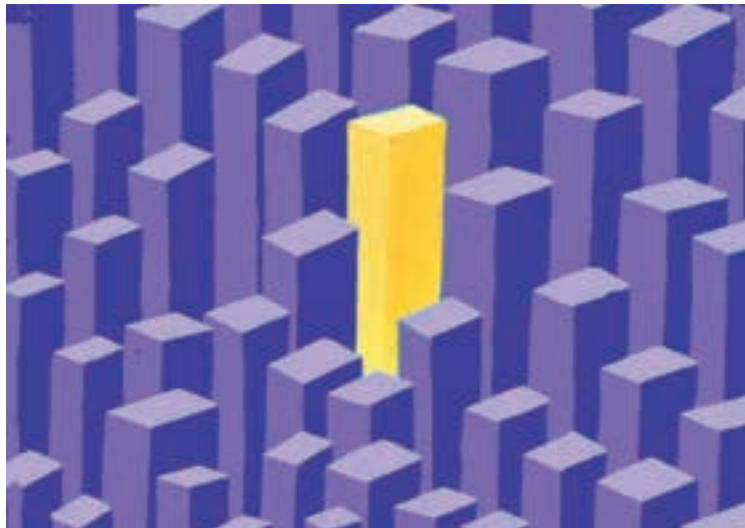
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

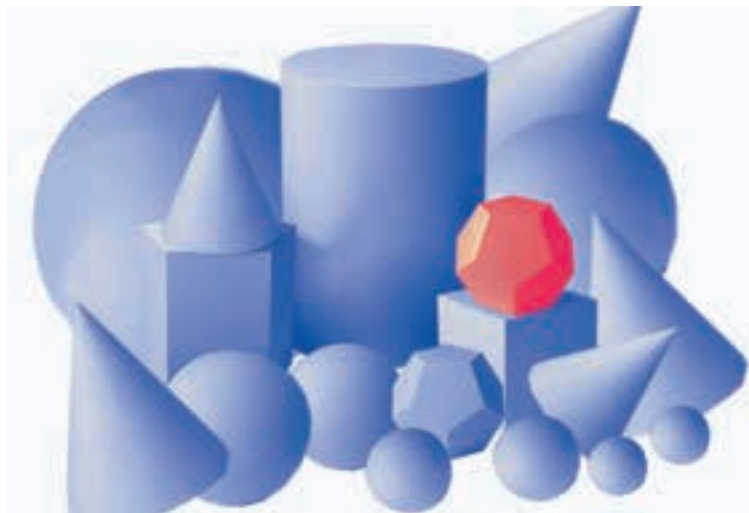
Ayo Bereksplorasi!

Menerapkan prinsip memusat dengan kontras.

- Buatlah bentuk-bentuk geometris atau organis pada kertas A4.
- Pindahkan pada kertas yang tebal kemudian gunting sesuai dengan bentuk yang dipilih.
- Susun bentuk tersebut pada kertas A4 menggunakan pensil.
- Warnai bentuk-bentuk tersebut dengan warna komplementer.
- Warnai latar belakang gambar menggunakan warna netral.
- Presentasikan hasil karya kalian di depan kelas.

3. Penekanan

Penekanan merupakan prinsip memusat dimana sebuah unsur terlihat kontras, berbeda, dan mendominasi yang lainnya. Kata lain yang biasa digunakan untuk penekanan adalah titik fokal (*focal point*), dan pusat perhatian (*centre of interest eye catcher, emphasis,* dan *eye pathway*).

Gambar 5.17 Prinsip Penekanan

Sumber : Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 5.18 Prinsip Penekanan

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 5.17 penekanan pada warna (bentuk dan ukuran sama berbeda warnanya) dan gambar 5.18 penekanan pada ukuran, warna, dan bentuk.

Emphasis didapat dengan menonjolkan suatu bentuk, penggunaan warna, dan ukuran yang berbeda dari sekitarnya. Kalian juga dapat memberikan hiasan atau motif sehingga perhatian tertuju pada tempat yang ingin kalian tonjolkan.

Ayo Bereksplorasi!

Menyusun unsur-unsur rupa dengan prinsip penekanan pada “ukuran dan warna”.

- Buatlah satu bentuk geometris atau organis pada kertas A4 kalian.
- Buatlah bentuk yang serupa di sekitarnya dengan ukuran lebih kecil.
- Warnai bentuk yang berukuran lebih kecil dengan warna dingin dan bentuk yang lebih besar dengan warna panas.
- Silakan diskusikan dengan guru dan teman kalian untuk membuat eksplorasi unsur-unsur rupa dengan prinsip penekanan pada “bentuk dan warna”. Bandingkan hasilnya!

C. Prinsip Menyatukan

Prinsip menyatukan terdiri dari proporsi, keseimbangan, dan kesatuan. Prinsip menyatukan, menghubungkan, dan menuntun perhatian kepada seluruh bagian komposisi, unsur-unsur, dan prinsip-prinsip yang digunakan pada sebuah karya.

1. Proporsi

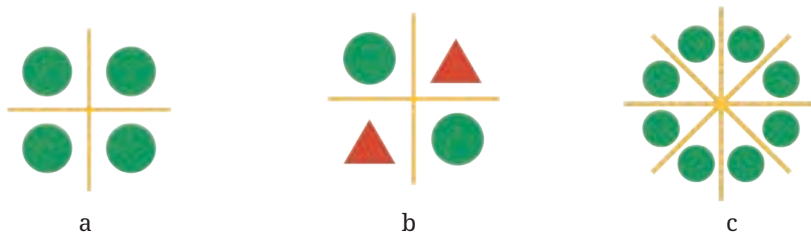
Proporsi mengacu pada hubungan antara tinggi, lebar, dan kedalaman sebuah objek dalam karya. Sebuah karya seni rupa dikatakan berhasil jika unsur-unsurnya disusun berdasarkan proporsi yang seimbang.

Dalam menciptakan sebuah karya seni/desain, pelaku seni hendaknya dapat menciptakan karya yang proporsional. Kadang-kadang pelaku seni sering kali dihadapkan pada bentuk-bentuk yang tidak proporsional

berdasarkan pengamatan maupun secara hitungan. Untuk memecahkan permasalahan proporsi tersebut, kalian dapat mensiasatinya dengan permainan kontras, contohnya ruang yang sempit menggunakan cat dengan warna terang, dan ruang yang luas menggunakan warna dengan *value* gelap. Rumah dengan langit-langit yang tinggi menggunakan hiasan garis horizontal, sedangkan rumah dengan langit-langit yang rendah menggunakan garis vertikal.

2. Keseimbangan

Bagaimana pendapatmu tentang keseimbangan dalam seni rupa? Konsep tentang keseimbangan menyangkut hal berat, ukuran, dan kepadatan yang ada pada perasaan kita jika melihat sebuah karya.

Ada tiga jenis keseimbangan yaitu keseimbangan mendatar, keseimbangan tegak lurus dan keseimbangan radial.

Gambar 5.19 Bagan jenis prinsip keseimbangan

(a) Keseimbangan Mendatar (b) Keseimbangan Tegak Lurus (c) Keseimbangan Radial

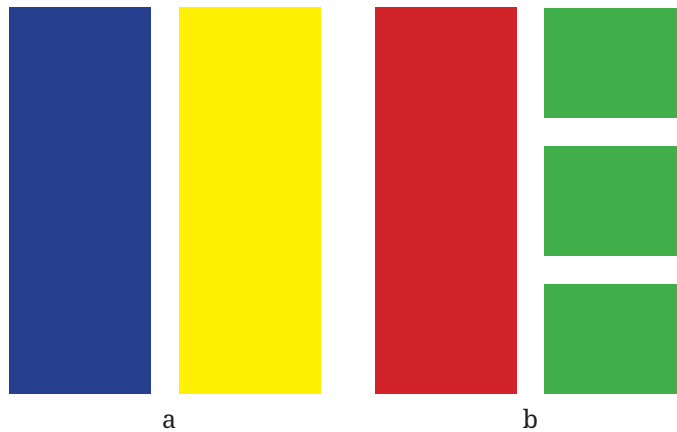
a. Keseimbangan mendatar disusun mengikuti arah garis mendatar.
b. Keseimbangan tegak lurus disusun mengikuti posisi garis vertikal.
c. Keseimbangan memancar/radial mengikuti arah garis ke segala arah bagan.

Tipe keseimbangan ada dua, yaitu keseimbangan formal atau simetris dan keseimbangan informal atau asimetris.

1. Keseimbangan Simetris

   Dalam keseimbangan simetris, kedua bagian dari pusat keseimbangan identik dalam segala hal satu dengan lainnya. Keseimbangan ini lebih mudah dicapai, tetapi sifatnya lebih statis.

2. Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan informal atau asimetris bagian-bagian di sebelah pusat keseimbangan berbeda tetapi dapat memberikan perasaan kesetaraan. Hal ini tentu memerlukan interaksi yang lebih rumit di antara unsur-unsur yang disusun. Hasilnya juga lebih dinamis.

Gambar 5.20 Bagan tipe prinsip keseimbangan

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2021

(a) Keseimbangan Simetris (b) Keseimbangan Asimetris

Ayo Bereksplorasi!

Menyusun unsur-unsur rupa dengan prinsip keseimbangan.

Keseimbangan simetris

- Sediakan kertas gambar ukuran A4.
- Buatlah susunan bidang organis atau geometris dengan prinsip keseimbangan simetris.
- Komunikasikan dengan guru kalian sebelum menerapkan warna panas pada bentuk-bentuk tersebut.

Keseimbangan asimetris

- Sediakan kertas gambar ukuran A4.
- Buatlah susunan bidang organis atau geometris dengan prinsip keseimbangan asimetris.
- Komunikasikan dengan guru kalian sebelum menerapkan warna dingin pada bentuk-bentuk tersebut.

Bandingkan hasilnya dan presentasikan hasil karya kalian di depan kelas.

3. Kesatuan

Kesatuan (*unity*) diperlukan agar sebuah karya seni rupa atau desain nampak menyatu dan tidak bercerai-berai. Kesatuan dapat terwujud dengan beberapa pendekatan yaitu:

Gambar 5.21 Kesatuan Warna

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2021

- Menyusun objek berdasarkan kesamaan-kesamaan unsur bentuk dan warna.
- Menyusun objek berdasarkan kemiripan unsur bentuk dan warna.
- Menyelaraskan unsur bentuk dan warna melalui berbagai teknik penetralan, pencampuran, pembuatan tekstur, gradasi, dan *graying*.

Gambar 5.22 Kesatuan Bentuk, Warna, Tekstur

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2021

Gambar 5.23 Kesatuan Bentuk

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2021

Ayo Bereksplorasi!

Menyusun unsur-unsur rupa dengan prinsip kesatuan.

- Diskusikan dengan guru dan teman kalian, pendekatan yang akan digunakan untuk mencapai prinsip kesatuan.
- Buatlah sebuah bentuk geometris atau organis pada sebuah kertas tebal. Kalian dapat membuat bentuk-bentuk tersebut berdasarkan bentuk dasar lingkaran atau segi empat maupun segi tiga.
- Guntinglah seluruh bentuk tersebut.
- Susun dan jiplak seluruh bentuk tersebut pada kertas ukuran A4 menggunakan pensil.
- Susunan diperbolehkan secara teratur atau tidak teratur.
- Warnai bentuk-bentuk tersebut dengan menggunakan cat poster. Komunikasikan pada guru kalian terlebih dahulu.
- Presentasikan hasil karya kalian di depan kelas.

Rangkuman

Karya seni rupa akan menarik jika unsur-unsur rupa yang membentuknya tersusun menggunakan prinsip-prinsip pengorganisasian dengan baik. Ada tiga tipe prinsip pengorganisasian, yaitu bersifat mengarahkan, memusatkan, dan menyatukan.

Prinsip mengarahkan tujuannya untuk menuntun perhatian dari bagian satu ke bagian lain dan klimaks mengarahkan pada komposisi tertentu. Yang termasuk dalam prinsip mengarahkan yang pertama irama/ritme/keselarasan. Irama dapat dibentuk melalui repetisi, oposisi/selang-seling, dan transisi. Kedua adalah gradasi, merupakan perubahan unsur warna yang sangat halus dan bertahap.

Prinsip memusatkan bertujuan memfokuskan perhatian pada suatu bagian tertentu dalam suatu komposisi. Prinsip memusatkan terdiri dari kontras, konsentrasi, dan penekanan.

Prinsip menyatukan terdiri dari proporsi, keseimbangan, dan kesatuan. Prinsip menyatukan, menghubungkan, dan menuntun perhatian kepada seluruh bagian komposisi, unsur-unsur, dan prinsip-prinsip yang digunakan.

Refleksi

Setelah mempelajari materi prinsip pengorganisasian seni rupa, yuk refleksikan pengetahuan kalian dengan memberi tanda centang (✓) pada pernyataan yang paling sesuai di bawah ini. Kerjakan di buku tugas kalian sesuai dengan tabel 5.1.

Tabel 5.1 Refleksi Prinsip Pengorganisasian Seni Rupa

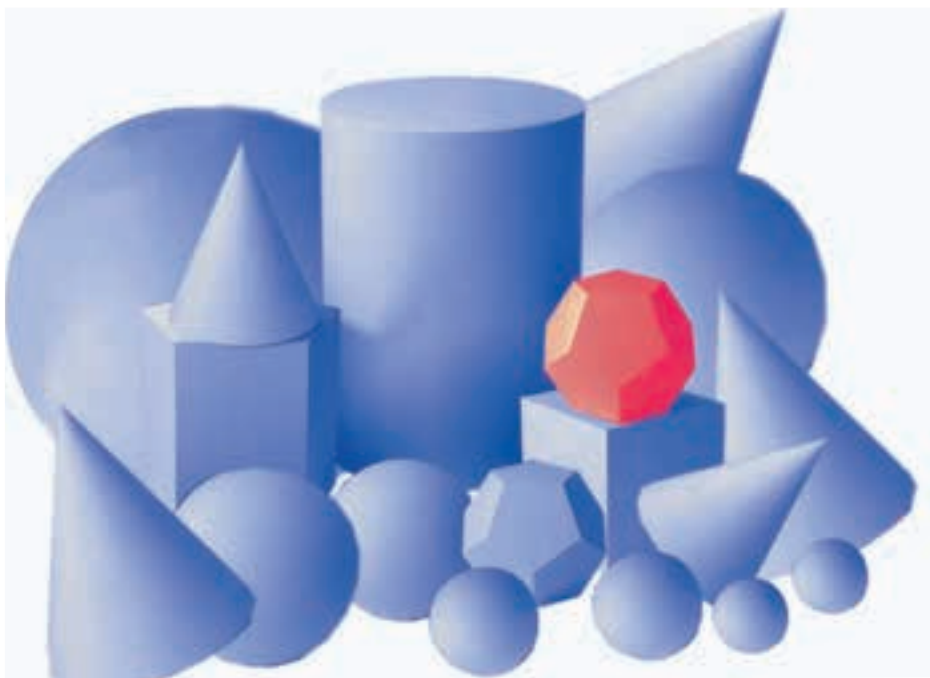
No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Menjelaskan prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa.		
2.	Menjelaskan prinsip pengorganisasian yang digunakan dalam karya seni rupa.		
3.	Menerapkan prinsip pengorganisasian unsur rupa dalam karya seni rupa.		
4.	Menjelaskan dengan kosa kata sendiri secara kreatif tentang prinsip pengorganisasian unsur rupa pada karya yang sudah dikerjakan.		
5.	Memberi umpan balik pada karya teman satu kelasnya.		
6.	Secara mandiri dan konsisten menerapkan prosedur kerja K3LH dan 5R.		

Asesmen

Tes tertulis

Petunjuk: Kerjakan soal di bawah ini dengan menuliskan soal dan jawaban yang benar di buku tulis kalian.

1. Pengulangan penuh baik warna, ukuran dan bentuk, seperti contoh di samping adalah ....
   a. Repetisi
   b. Transisi
   c. Oposisi
   d. Selang-seling
   e. Gradasi
2. Prinsip pengorganisasian dari bentuk geometris atau organis yang memiliki satu pusat disebut ....
   a. Irama
   b. Penekanan
   c. Gradasi
   d. Kesatuan
   e. Konsentrasi
3. Keseimbangan kedua bagian dari pusat keseimbangan identik dalam segala hal satu dengan lainnya adalah ....
   a. Keseimbangan asimetris
   b. Keseimbangan simetris
   c. Keseimbangan radial
   d. Keseimbangan tegak lurus
   e. Keseimbangan mendatar

4. Prinsip memusatkan bertujuan memfokuskan perhatian pada satu bagian tertentu dalam suatu komposisi. Prinsip memusatkan jenis apakah yang terdapat pada gambar di bawah?

   a. Irama
   b. Penekanan
   c. Gradasi
   d. Kesatuan
   e. Konsentrasi

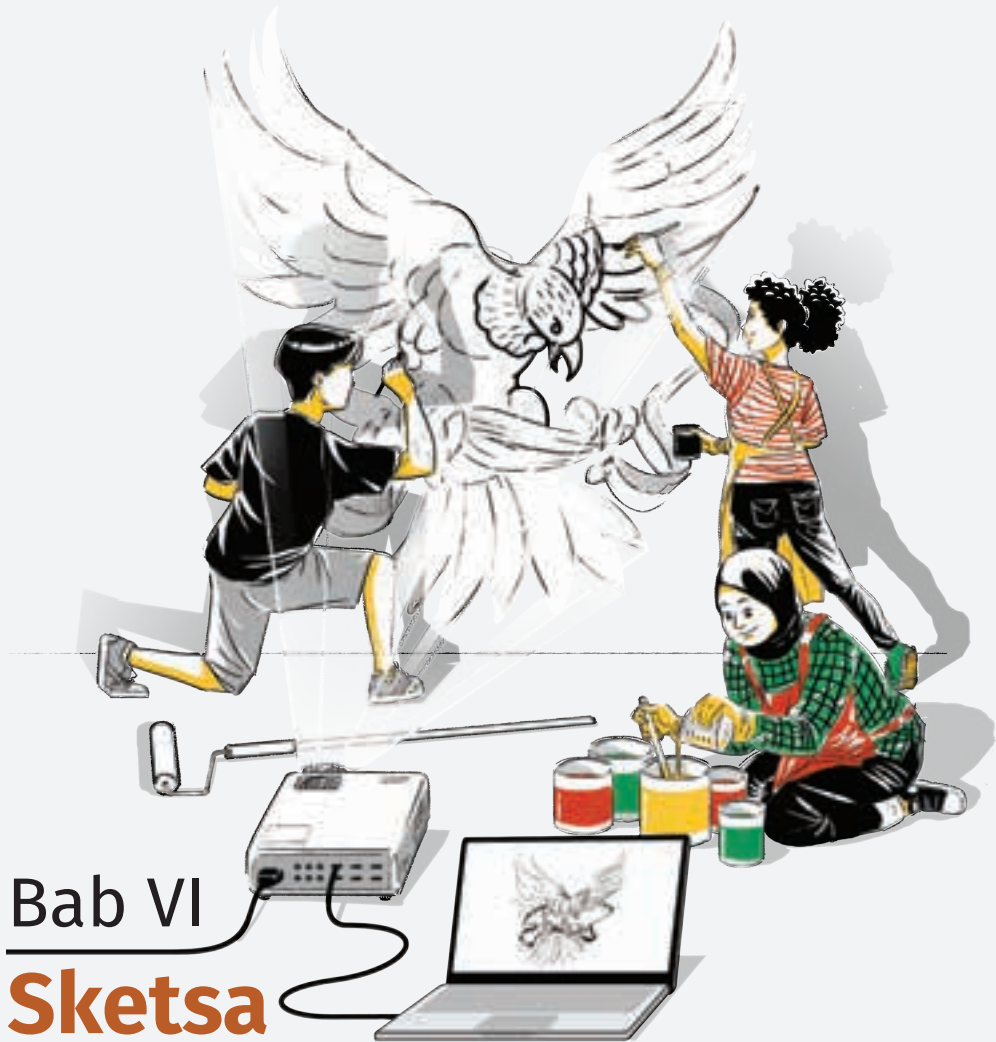
5. Perhatikan gambar di samping! Prinsip keseimbangan apakah yang digunakan untuk membuat karya tersebut?

   a. Keseimbangan simetris
   b. Keseimbangan asimetris
   c. Keseimbangan vertikal
   d. Keseimbangan horizontal
   e. Keseimbangan radial

Pengayaan

Kalian dapat menambah referensi dengan menonton video dengan kata kunci berikut.

1. Pameran seni rupa dua dimensi
2. Pameran virtual seni rupa dua dimensi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Dasar-Dasar Seni Rupa
untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1
Penulis: Giriluhita Retno Cahyaningsih
ISBN: 978-623-388-001-5 (PDF)

Bab VI
Sketsa

Tujuan Pembelajaran

Pada bab ini, kalian dapat mengembangkan dan mengekspresikan ide dalam bentuk sketsa, sebagai awal berkarya seni rupa menggunakan alat, bahan, dan media di lingkungan sekitar.

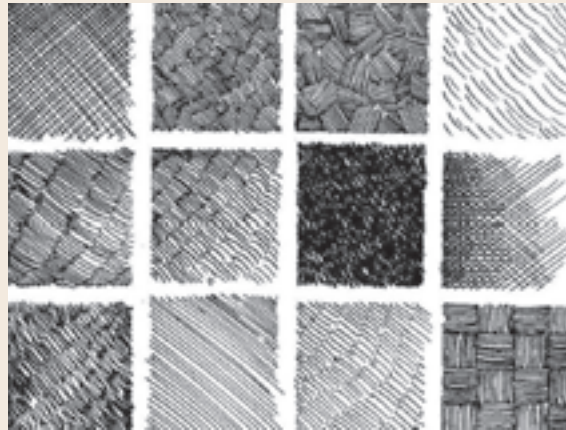
Bagaimana kalian merekam kejadian di sekitar dan ide yang terlintas di pikiran secara cepat?

Sketsa adalah menggambar cepat hanya dengan menggunakan garis dengan segala variasinya. Sketsa membantu kalian merekam kejadian atau ide yang terlintas secara cepat. Untuk mengembangkan kemampuan membuat sketsa, kalian perlu berlatih menarik garis. Melalui latihan menarik garis, kalian dapat mengembangkan kecepatan menggambar dan mengasah kepekaan terhadap keindahan. Kemampuan menarik garis ini sangat mendasar dan penting untuk dilatih.

Lembar Informasi dan Uraian Materi

Sebelum melanjutkan materi tentang sketsa, kalian dapat melatih kemampuan dengan membuat arsiran berikut ini.

Ayo Berlatih!

Bagi kertas kalian ke dalam beberapa bentuk bujur sangkar atau persegi panjang yang sama besar. Isi setiap kotak dengan berbagai garis yang berbeda. Kalian dapat menggunakan jenis, arah, atau ketebalan garis yang berbeda. Perhatikan perbedaan yang dihasilkan oleh tekanan pensil ketika kalian menarik garis.

Gambar 6.1 Jenis Arsiran

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

A. Definisi Sketsa

Menurut Suryahadi sketsa adalah gambar sederhana atau draf kasar yang dibuat secara global untuk melukiskan bagian-bagian pokok yang ingin diungkapkan oleh pembuatnya. Sketsa biasanya dibentuk dengan menggunakan unsur garis, blok, atau warna. Membuat sketsa pada dasarnya adalah menarik garis secara spontan (*free hand*) tanpa menggunakan alat bantu seperti mistar atau jangka. Goresan garis dapat digunakan untuk menggambarkan emosi atau karakter objek yang akan ditampilkan.

B. Perkembangan Sketsa di Indonesia

Sejak zaman pra sejarah, manusia telah mengenal simbol-simbol berupa gambar sederhana. Gambar tersebut digunakan untuk merekam peristiwa yang terjadi di sekitar mereka. Gambar juga digunakan untuk mengekspresikan diri atau gagasan. Ini dapat terlihat pada tulisan atau coretan-coretan di atas batu atau di permukaan tembok. Beberapa membentuk sebuah kesatuan gambar yang bermakna dalam karya mural atau lukisan di permukaan luas seperti tembok. Namun tidak jarang gambar hanya sekadar coretan acak tanpa makna dan hanya bersifat vandalisme atau merusak fasilitas umum semata.

Gambar 6.2 Lukisan pada Tembok

Sumber: Motomoto sc/ pexels.com, 2020

Pada lukisan prasejarah yang ditemukan pada dinding gua karst di Maros, Sulawesi Selatan, kalian akan melihat siluet tangan manusia dalam berbagai arah. Dari gambar prasejarah tersebut, kalian dapat mengira-ngira pesan apa yang coba disampaikan oleh manusia purba di gua karst Maros.

Gambar 6.3 Tangan di Dinding Gua Karst Maros Sulawesi Selatan.

Sumber: Kinez Riza/kompas.com, 2016

Sketsa membantu kita untuk mengirim gagasan ke dalam bentuk nyata berupa tampilan gambar. Ketika kalian memiliki gagasan, kalian dapat langsung merekamnya di atas kertas, sebelum gagasan tersebut hilang. Sketsa dapat diibaratkan seperti buku catatan bagi seorang perupa.

Ipe Ma'aroef, Nyoman Gunarsa, dan Antonio Blanco merupakan beberapa seniman ternama dari Indonesia yang terkenal dengan karya sketsa mereka. Mereka bahkan menjadikan sketsa sebagai dasar karya. Mereka memadukan sketsa dengan warna tertentu sehingga menjadi lukisan.

Perkembangan teknologi digital memberikan ruang dan kemudahan bagi penggiat sketsa untuk mengembangkan bakat dan menuangkan ekspresi. Dengan teknologi digital, seseorang dapat menghemat waktu dan tenaga dalam berkarya. Seseorang dapat langsung mengedit tampilan gambar seketika itu juga. Ini berbeda dengan sketsa tradisional yang membutuhkan waktu lama untuk mengeditnya. Teknologi juga dapat mempermudah pengiriman karena hasil karya berupa *soft file*, yang dapat dikirimkan secara elektronik sehingga dapat dinikmati sesegera mungkin.

Semakin banyaknya jenis aplikasi grafis dan manipulasi foto (*photobashing*) sangat membantu proses sketsa. Selain itu, platform pameran dan jual beli karya sketsa secara *online* juga mendorong perkembangan sketsa.

C. Tokoh Sketsa

Sketsa mulai marak dalam dunia seni rupa sejak zaman Renaisans. Berikut ini beberapa seniman sketsa ternama di dunia dan Indonesia.

Seniman Sketsa Mancanegara

1. Michelangelo

Gambar 6.4 Wajah Michelangelo

Sumber: Daniele da Volterra/ metmuseum.org, 2022

Michelangelo Buonarroti atau selengkapnya Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni, Lahir 6 Maret 1475 di Caprese, Italia. Ia meninggal pada 18 Februari 1564 di usia 88 tahun. Michelangelo adalah seorang pelukis, pemahat, pujangga, dan arsitek zaman Renaisans. Ia terkenal karena sumbangannya untuk studi anatomi dalam seni rupa. Beberapa karyanya yang dianggap terbaik adalah Patung David, Pietà, dan *fresko* di langit-langit Kapel Sistina.

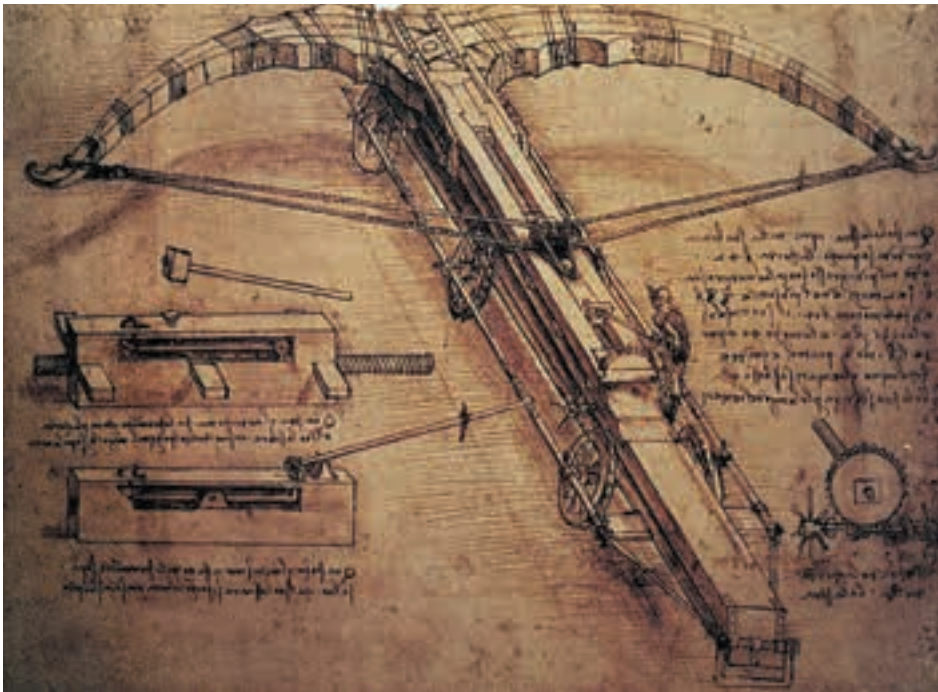
Gambar 6.5 Sketsa Potret Seorang Pejuang

Sumber: Michelangelo Buonarroti/arthive.com, 2022

2. Leonardo da Vinci

Leonardo da Vinci dilahirkan pada tanggal 15 April 1452, di Vinci, Italia, dan meninggal pada tanggal 2 Mei 1519, di Amboise, Perancis. Ia adalah seorang seniman yang memiliki talenta luar biasa. Dia memiliki beberapa keahlian antara lain, arsitek, musisi, penulis, pematung, dan pelukis Renaisans Italia.

Gambar 6.6 Wajah Leonardo da Vinci

Sumber: Getty Image/biography.com, 2018

Gambar 6.7 Da Vinci Crossbow

Sumber : leonardodavinci.net, 2011

Ia dikenal dunia sebagai seorang maestro seni lukis yang jenius. Da Vinci hidup pada puncak kejayaan periode Renaisans. Beberapa karya seninya yang sangat terkenal adalah Vitruvian Man, Perjamuan Terakhir (*The Last Supper*), dan Mona Lisa.

3. Vincent van Gogh

Vincent van Gogh yang memiliki nama lengkap Vincent Willem van Gogh berasal dari negara Belanda merupakan seorang pelukis pasca-impresionis dari Belanda. Van Gogh dilahirkan pada tanggal 30 Maret 1853 dan meninggal pada tanggal 29 Juli 1890.

Gambar 6.8 Wajah Vincent van Gogh

Sumber: Erin Hogan/artic.edu, 2015

Gambar 6.9 Bedroom in Arles, sketsa karya Vincent van Gogh

Sumber: vincevtvangogh.org, 2009

Sketsa dan lukisannya termasuk karya seni rupa yang paling terkenal dan paling mahal di dunia. Van Gogh dianggap sebagai salah satu pelukis terbesar dalam sejarah seni Eropa.

Salah satu karya sketsanya yang terkenal berjudul "*Bedroom in Arles*". Sketsa ini menggambarkan kamar tidur sewaannya di Arles, Perancis. Van Gogh membuat beberapa versi sketsa dan sketsa tersebut merupakan versi pertama yang dibuat pada tahun 1888.

4. Henry Spencer Moore

Henry Spencer Moore lahir pada 30 Juli 1898 dan meninggal pada 31 Agustus 1986. Henry Moore adalah seniman berkebangsaan Inggris. Ia juga merupakan salah satu seniman patung terkenal pada abad ke-20. Ia memutuskan untuk menjadi pematung pada usia 11 tahun setelah mendengar cerita tentang seniman patung Italia Michelangelo.

Gambar 6.10 Henry Spencer Moore

Sumber: Allan Warren/theartstory.org, 2022

Gambar 6.11 Henry Moore, *Sheep Before Shearing,* 1974, Tate, London, UK.

Sumber: Tate/dailyartmagazine.com, 2022

Moore mendapat beasiswa pada sekolah seni Royal College of Art di London. Pada tahun 1946, karyanya mendapat pengakuan dari Museum of Modern Art. Reputasi Moore menanjak setelah memenangkan hadiah utama untuk karya seni patung pada festival seni Venice Biennale ke-24 tahun 1984. Karya-karya utama Henry Moore diantaranya patung yang dipajang di markas UNESCO di Paris, Lincoln Center di New York, dan University of Chicago.

Seniman Sketsa dalam Negeri

1. Raden Saleh

Raden Saleh memiliki nama lengkap Raden Saleh Syarif Bustaman. Ia lahir pada tahun 1807, dan meninggal pada tanggal 23 April 1880 di Bogor. Raden Saleh adalah pelukis Indonesia pertama yang mendapat kesempatan belajar melukis di Eropa. Saat belajar di Belanda ia belajar gaya melukis dari para maestro di sana. Raden Saleh kemudian juga belajar ke Jerman, Perancis, Austria, dan Italia. Ia akhirnya kembali ke Jawa pada pertengahan abad ke 19.

Gambar 6.12 Raden Saleh

Sumber: Eko Setiawan/merdeka.com, 2022

Gambar 6.13 Sketsa penangkapan Dipanegara oleh Raden Saleh

Sumber: Mahandis Yoanita Thamrin/nationalgeographic.grid.id, 2021

Beberapa karya lukisan Raden Saleh diantaranya adalah lukisan Seorang Tua dan Bola Dunia (1835), Berburu Banteng (1851), Bupati Majalengka (1852), Penangkapan Pangeran Diponegoro (1857), Harimau Minum (1863), dan Perkelahian dengan Singa (1870). Salah satu lukisan *masterpiece* atau mahakarya Raden Saleh berjudul Berburu Banteng.

2. Ipe Ma'aroef

Nama lengkap Ipe Ma'aroef adalah Ismet Pasha Ma'aroef lahir di Banda Olo, Padang, Sumatera Barat pada tanggal 11 November 1938. Ipe Ma'aroef adalah seorang pelukis yang banyak membuat sketsa.

Gambar 6.14 Ipe Ma'aroef

Sumber: Djulianto Susantio/kompasian.com, 2021

Karya sketsa Ipe umumnya menggunakan hanya pena dan tinta. Selain dengan pena dan tinta, Ipe juga menggunakan media paku, karbon di atas karton, dan pentul korek api untuk berekspresi.

Kepiawaian dan konsistensinya dalam membuat karya sketsa membuatnya dijuluki sebagai Raja Sketsa Indonesia.

Gambar 6.15 Sketsa Karya Ipe Ma'aroef

Sumber: Chryshnanda Dwilaksana/transindonesia.co, 2020

3. Affandi

Gambar 6.16 Affandi

Sumber: Devita Retno/sejarahlengkap.com, 2022

Nama lengkap Affandi adalah Affandi Koesoema. Ia dilahirkan di Cirebon pada tahun 1907. Affandi dikenal sebagai seorang maestro seni lukis Indonesia. Dunia internasional mengenalnya karena gaya ekspresionisnya yang sangat khas. Affandi merupakan pelukis yang sangat produktif. Karya-karyanya telah banyak dikoleksi oleh kolektor, galeri, museum dari dalam maupun luar negeri.

4. Henk Ngantung

Henk Ngantung memiliki nama lengkap Hendrik Hermanus Joel Ngantung. Ia lahir di Manado, Sulawesi Utara, pada tanggal 1 Maret 1921 dan meninggal di Jakarta, pada tanggal 12 Desember 1991. Ia merupakan pelukis dan pernah menjabat sebagai Gubernur DKI Jakarta.

Karya-karya sketsa Henk Ngantung banyak yang memiliki nilai sejarah. Salah satunya sketsa rancangan Tugu Selamat Datang yang menggambarkan sepasang pria dan wanita di bundaran Hotel Indonesia yang sedang melambaikan tangan.

Gambar 6.17 Bung Karno di tengah Perjanjian Linggarjati sketsa Henk Ngantung

Sumber: ysh/kabare.com, 2018

Tema sketsa-sketsa Henk Ngantung sangat bervariasi. Henk Ngantung banyak menggunakan tema perjuangan dan potret kehidupan sehari-hari masyarakat sekitarnya. Ia juga membuat sketsa lambang DKI Jakarta dan lambang Kostrad.

D. Alat dan bahan

1. Alat

a. Pena

Pena merupakan alat tulis berujung runcing yang digunakan dengan cara membubuhkan tinta. Umumnya goresan dari pena tidak dapat dihapus. Beberapa pena yang dapat digunakan contohnya pena bambu, pena bulu, pena batang, dan pena logam.

Gambar 6.18 Pena Batang

Sumber: X Fenster Schliessen/reibenmitstil.de, 2022

Gambar 6.19 Pena Bulu

Sumber: Magda Ehler/pexels.com, 2021

Gambar 6.20 Pena Bambu

Sumber: Ed Mostly/mostlydrawing.com, 2016

b. Kuas

Kuas merupakan alat melukis berupa stik dengan ujung bulu yang digunakan untuk menerapkan cat pada kertas atau media lukis lainnya. Kuas terbagi atas dua bentuk utama, yaitu berujung runcing (*round*) dan rata (*flat*) yang tersedia dalam berbagai ukuran (dalam milimeter).

Gambar 6.21 Kuas Berujung Runcing dan Rata

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

c. Kertas

Kertas merupakan media gambar berbentuk lembaran tipis yang dihasilkan dari kompresi serat yang berasal dari pulp. Kertas tersedia dalam berbagai gramasi atau berat. Untuk sketsa, kalian dapat menggunakan kertas dengan gramasi 70 gsm, 80 gsm, 90 gsm, dan 110 gsm. Setiap jenis kertas memiliki daya serap tinta yang berbeda-beda.

Beberapa kertas yang dapat digunakan untuk sketsa:

- Kertas Merang terbuat dari batang padi yang sudah kering. Kertas ini cocok digunakan untuk pewarna kering seperti pensil, arang, dan spidol.

Gambar 6.22 Kertas Merang

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

- Kertas Padalarang

  Dinamai sebagai kertas Padalarang karena pabrik pertama di Indonesia yang membuat kertas jenis ini berada di kota Padalarang (Jawa Barat). Kertas jenis ini mempunyai permukaan yang agak kasar.

Gambar 6.23 Kertas Padalarang

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

- Kertas Manila

  Merupakan kertas yang memiliki gramasi tinggi (berat). Jenis kertas ini sedikit lebih tebal dibandingkan dengan kertas Padalarang. Teksturnya licin dan halus. Kertas Manila memiliki beberapa pilihan warna. Umumnya sketsa yang menggunakan kertas manila berwarna putih.

Gambar 6.24 Kertas Manila

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

2. Bahan

a. Arang/*Charcoal*

Arang adalah residu hitam yang mengandung karbon. Alat ini efektif untuk melatih goresan dan pemahaman tentang gelap terang sangat baik digunakan. Arang batangan, arang pensil, dan arang press baik untuk membuat garis. Arang serbuk baik digunakan untuk mewarnai penuh (*blocking*) dan membuat bayangan (*shading*) dengan teknik *dry brush*. Pada teknik ini, kita menerapkan serbuk arang pada kertas dengan menggunakan tisu atau kain halus.

Gambar 6.25 Pensil *Charcoal*

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 6.26 Arang/*Charcoal*

Sumber : Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Gambar 6.27 Arang/*Charcoal* Batangan

Sumber : Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

b. Tinta Indian Ink/Tinta Cina/Tinta Oi

Tinta bak mengandung pigmen warna hitam cair yang digunakan untuk mewarnai suatu permukaan, melukis, kaligrafi, dan percetakan.

Gambar 6.28 Tinta Indian Ink/Oi

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

c. Pensil

Pensil terbuat dari bubuk grafit yang dipadatkan dengan tanah liat. Umumnya grafit padat tersebut dibungkus dengan kayu agar mudah diserut.

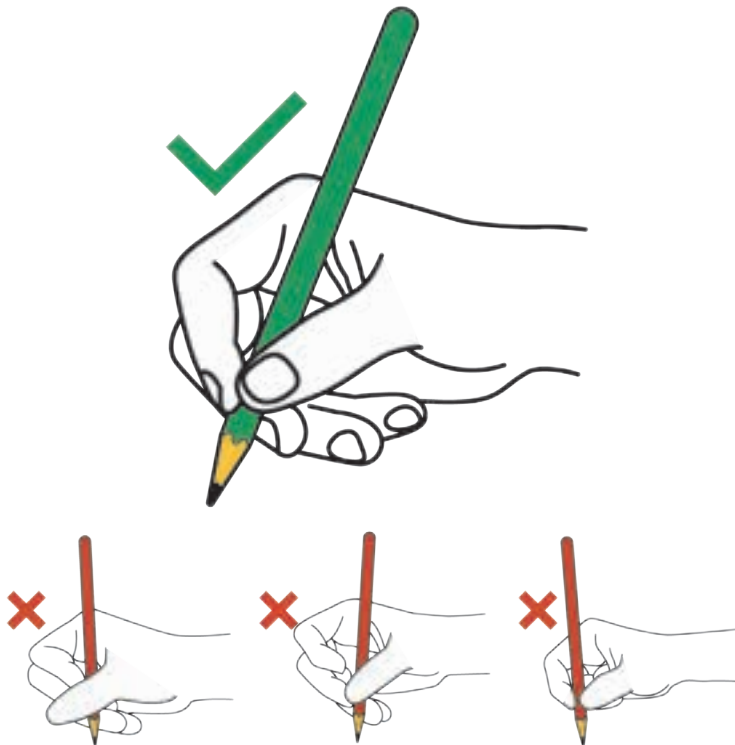
Kode angka dan huruf pada pensil menunjukkan tingkat keras dan lunaknya pensil tersebut. Pensil dengan kode H menunjukkan bahwa pensil itu keras (*hard*) dan tipis (*thin*). Pensil 3H lebih keras dibanding pensil 2H. Sementara kode B berarti pensil tegas (bold) dan lunak (*soft*). Goresan pensil 3B lebih tegas kehitamannya dibanding pensil 1B. Untuk keperluan sketsa, kalian dianjurkan menggunakan minimal pensil hitam 2B.

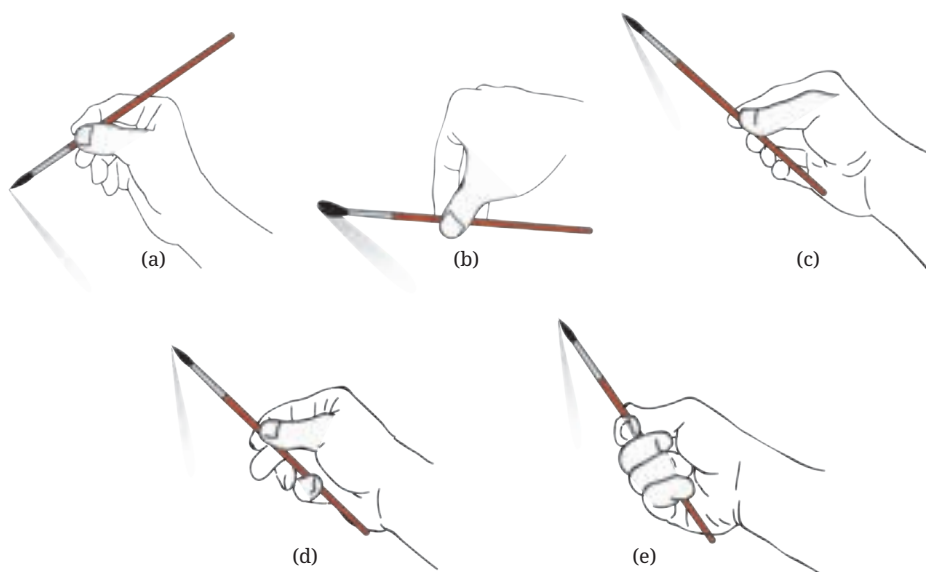
E. Posisi Tangan

Sketsa yang baik dihasilkan dari tangan dan seluruh tubuh kalian yang rileks. Tingkat relaksasi dan ketegangan tubuh mempengaruhi kualitas garis yang kalian hasilkan.

Cara kalian memegang alat gambar juga mempengaruhi kualitas garis yang dihasilkan. Tapi tidak boleh dilupakan bahwa ada dari teman kalian, menggunakan kaki atau mulut mereka untuk menggunakan alat gambar. Hasil karya mereka tidak kalah indahnya dengan kalian yang membuat sketsa dengan tangan.

Gambar-gambar berikut ini adalah posisi tangan dan jari pada umumnya, ketika melakukan aktivitas membuat sketsa, menggambar, dan menulis.

Kalian juga bisa mencari tahu berbagai posisi tangan yang sehat dan aman untuk membuat sketsa atau menggambar, dengan menggunakan kata kunci "memegang pensil", *"healthy pencil grip"*, dan *"correct pencil grip/grasp".*

Gambar 6.29 Posisi tangan ketika membuat sketsa

Gambar-gambar berikut ini adalah beberapa posisi tangan dan jari ketika melakukan aktivitas membuat sketsa atau menggambar menggunakan kuas.

Gambar 6.30 Posisi tangan ketika membuat sketsa dengan kuas (a) gaya klasik, (b) gaya mencubit, (c) gaya memberi pensil (d) gaya obeng, (e) gaya konduktor

F. Eksplorasi Keteknikan

1. Pensil

Gambar 6.31 Sketsa dengan Pensil

Sumber: Kemendikbudristek/Roni, 2019

Ayo Berlatih!

- Siapkan kertas kalian.
- Siapkan pensil, minimal gunakan pensil 2B. Akan lebih baik jika kalian juga memiliki pensil aneka nomor dan tingkat kekerasan.
- Tarik garis di atas kertas. Perhatikan bagaimana nomor pensil dan tekanan tangan kalian memengaruhi garis yang kalian hasilkan. Lakukan secara berulang-ulang dengan tarikan garis yang berbeda-beda dengan membuat objek di sekitar kalian.

2. Pena/kuas dan tinta Oi

Gambar 6.32 Hasil Sketsa dengan Kuas, Bahan Tinta Oi di atas Kertas Gambar

Sumber: Kemendikbudristek/Fatih, 2020

Ayo Berlatih!

- Siapkan kertas kalian.
- Siapkan pena/kuas dan tinta bak. Celupkan pena ke dalam tinta.
- Tarik garis di atas kertas. Perhatikan bagaimana banyaknya tinta memengaruhi garis yang kalian hasilkan. Lakukanlah secara berulang-ulang dengan banyak tinta dan tarikan garis yang berbeda-beda.
- Setelah selesai, kalian dapat berlatih menggunakan pena/kuas dan tinta bak dengan cara menggambar tanaman yang ada di sekitar kalian.

3. Arang

Gambar 6.33 Hasil Sketsa dengan Arang di atas Kertas Gambar

Sumber: Kemendikbudristek/Roni, 2022

Ayo Berlatih!

- Siapkan selembar kertas.
- Siapkan sebatang arang.
- Tarik garis di atas kertas. Perhatikan bagaimana tekanan pada arang memengaruhi garis yang kalian hasilkan. Lakukanlah secara berulang-ulang dengan tekanan dan tarikan garis yang berbeda.
- Setelah selesai, kalian dapat berlatih menggunakan arang dengan cara menggambar hewan yang ada di sekitar kalian.

4. Goresan Paku/Lidi/Ranting

Gambar 6.34 Sketsa dengan Teknik Goresan Lidi dan Bahan Tinta Oi

Sumber : Kemendikbudristek/Giriluhita, 2022

Ayo Berlatih!

- Siapkan selembar kertas.
- Siapkan paku/ lidi/ ranting dan tinta bak kalian.
- Celupkan paku/ lidi/ ranting ke dalam tinta.
- Tarik garis di atas kertas. Perhatikan bagaimana banyaknya tinta memengaruhi garis yang kalian hasilkan. Lakukan secara berulang-ulang dengan banyak tinta dan tarikan garis yang berbeda-beda.
- Setelah selesai, kalian dapat berlatih menggunakan paku/ lidi/ ranting dengan cara menggambar tanaman yang ada di sekitar kalian.

G. Jenis Sketsa

Menurut Suryahadi ada beberapa jenis sketsa jika dikelompokkan sesuai dengan tujuannya yaitu sketsa sebagai catatan visual, sketsa sebagai studi bentuk dan warna, sketsa sebagai awal berkarya seni rupa, dan sketsa sebagai seni sketsa. Masing-masing jenis sketsa ini memiliki karakternya sendiri-sendiri.

1. Sketsa sebagai catatan visual

Selain dengan menggunakan kamera, kita juga dapat merekam benda, kejadian, atau peristiwa dengan sketsa. Ini membutuhkan kecepatan dalam menggambar. Umumnya sketsa tidak dibuat presisi dan fokusnya ialah menangkap kesan secara cepat.

Sebagai catatan visual, sketsa dapat dijadikan catatan historis sosiologis tentang kehidupan masyarakat pada zamannya. Henk Ngantung, mantan Gubernur DKI Jakarta juga seorang seniman. Catatan visual Henk Ngantung menyangkut sketsa-sketsa zaman perjuangan, kegiatan masyarakat sehari-hari di sawah, rumah, pasar, dan sebagainya.

Gambar 6.35 Miss Kembang

Sumber: Gun/aksi.co, 2016

Gambar 6.36 Sketsa Zamrud Setya Negara Stasiun Cikini pena lidi, tinta cina, cat air, di atas kertas

Sumber: Ysh/kabare.com, 2018

Kalian juga dapat merekam berbagai suasana atau peristiwa yang menarik yang ada di dalam rumah, sekitar rumah, di jalan, sekolah atau tempat-tempat lainnya. Tidak ada benar atau salah dalam sketsa. Fokusnya yaitu bagaimana sketsa tersebut mampu menangkap kesan dari benda atau suasana saat itu.

Ayo Berlatih!

- Amati lingkungan sekitar kalian, misalnya kelas, sekolah, atau rumah. Pilih satu benda atau satu kegiatan yang menarik perhatian kalian.
- Secara cepat, tuangkan hasil pengamatan kalian dalam sebuah sketsa.
- Gunakan alat yang menurut kalian paling sesuai untuk membuat sketsa.
- Kalian juga dapat membuat beberapa alternatif dari sudut pandang yang berbeda.

2. Studi bentuk dan warna

Sketsa dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari sebuah bentuk dan warna. Studi bentuk ini berisi hasil pengamatan sebuah benda atau figur dari berbagai sudut pandang. Studi bentuk dapat dibuat sebelum membuat sketsa rancangan. Untuk menghasilkan sketsa yang informatif, penting bagi kalian untuk memahami secara mendetail bagian-bagian dari sebuah benda atau figur.

Gambar 6.37 Studi Bentuk Wajah

Sumber: Felipe Almeida/pinteres.com, 2022

Ayo Berlatih!

Pertama, buatlah sketsa tangan kalian, amati dengan cermat setiap lekuk tangan kalian, urat-urat yang tampak dalam permukaan tangan kalian, kerutan-kerutan kulit, dan lain sebagainya. Coba ubah posisi tangan kalian dengan cara mengepalkan tangan, membuka tangan atau posisi-posisi lainnya, dan perhatikan pula sketsa-sketsa tangan dalam buku ini atau sumber lainnya.

Gambar 6.38 Studi Anggota Tubuh Manusia

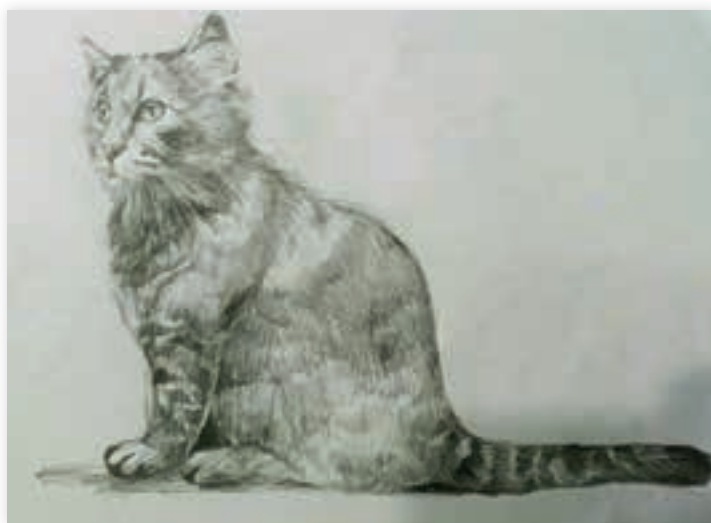
Sumber: Kemendikbudristek/ Roni, 2022

Kalian dapat berlatih membuat sketsa dengan spontan dan dengan bahan pengamatan yang berbeda.

Amati sketsa kalian. Perhatikan apa kekuatan dan kelemahan sketsa kalian tersebut.

Gambar 6.39 Studi Bentuk Tumbuhan

Sumber: Clker/pixabay.com, 2012

Semakin kalian mengenal bentuk setiap benda secara detail, maka akan semakin memudahkan kalian saat membuat karya seni rupa seperti gambar, lukisan, atau patung.

Gambar 6.40 Studi Tubuh Hewan (Kucing)

sumber: Kemendikbudristek/Roni, 2022

Ayo Berlatih!

- Pilih salah satu binatang yang menarik bagi kalian. Amati anatomi tubuh, gerakan, dan sifat dari binatang yang kalian pilih. Buat beberapa alternatif sketsa binatang tersebut.
- Pilih juga salah satu tumbuhan di sekitar kalian yang menarik bagi kalian. Amati anatomi, tekstur, dan gerakan tumbuhan yang kalian pilih. Buat beberapa alternatif sketsa tumbuhan tersebut.

3. Sketsa perancangan/ seni terapan

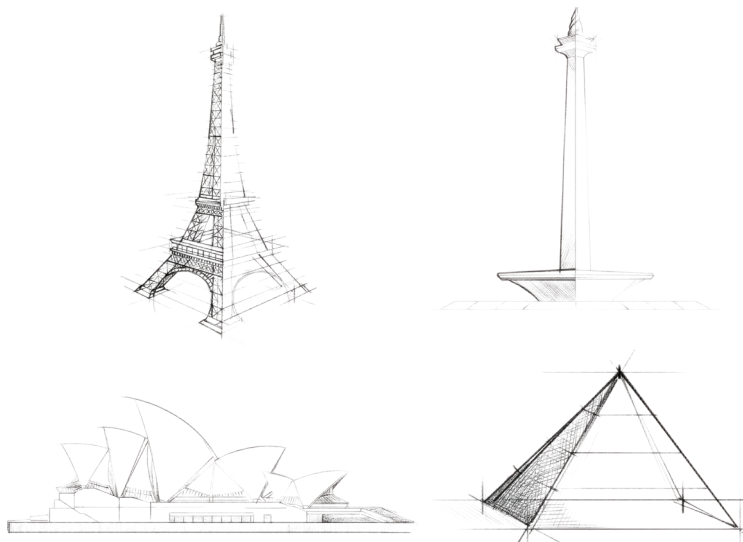
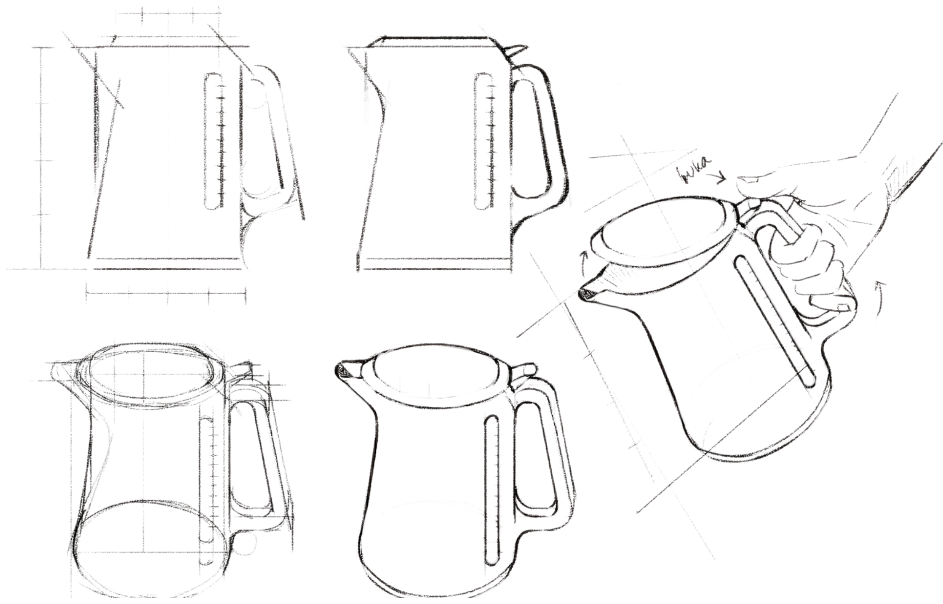
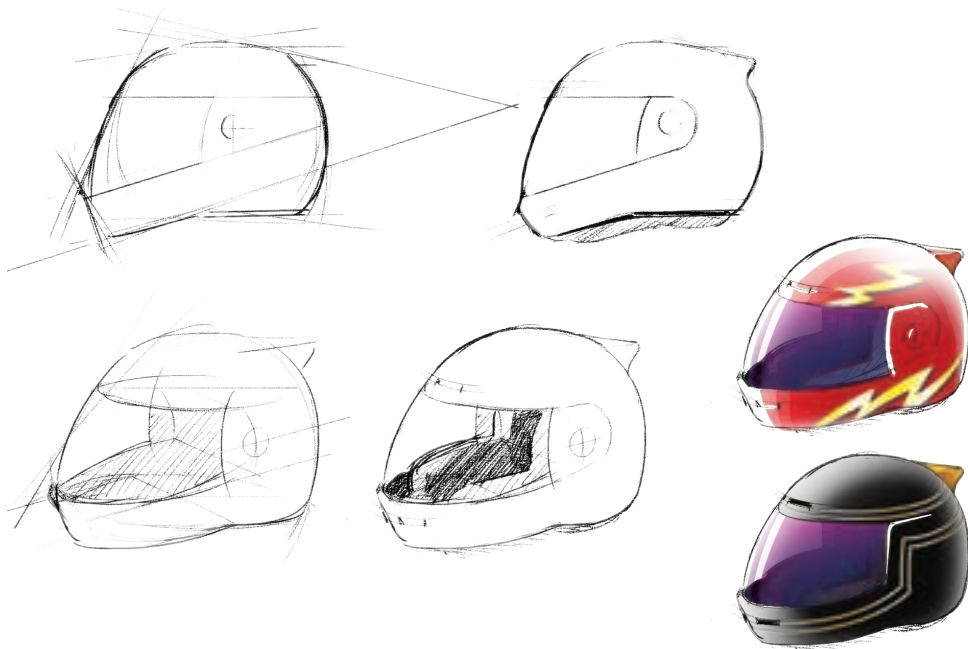
Sketsa sebagai rancangan memberikan gambaran visual sebuah gagasan. Sketsa digunakan sebagai rancangan pendahuluan sebelum membuat sebuah karya seni rupa.

Beberapa manfaat membuat sketsa rancangan sebagai berikut.

a. Meminimalisir kesalahan dalam menggambar atau melukis.

b. Memberi gambaran dasar atau tema dari lukisan.

c. Mempertajam pengamatan dan ide pelukis.

Berikut adalah contoh-contoh sketsa sebagai rancangan.

Gambar 6.41 Sketsa Rancangan Bangunan

Gambar 6.42 Rancangan Teko

Gambar 6.43 Sketsa Rancangan Helm

Ayo Berlatih!

- Buatlah sketsa rancangan sebuah bangunan atau sebuah benda yang kalian inginkan.
- Buatlah beberapa alternatif rancangan untuk bangunan atau benda tersebut.
- Komunikasikan hasil rancangan kalian dengan guru. Mintalah umpan balik mengenai rancangan kalian tersebut.

4. Sketsa sebagai seni

Sketsa sebagai sebuah seni tidak memerlukan ketepatan bentuk. Dalam sketsa sebagai seni, yang dipentingkan adalah ekspresi keindahan dari objek yang diperhatikan. Sketsa merupakan tahap awal dalam melukis. Sketsa dibuat secara spontan.

Gambar 6.44 Nyoman Gunarso, Upacara Adat Bali, 1991,
Cat Air, Ukuran 55 x 74,5 cm.

Sumber: mutualart.com, 2011

Nyoman Gunarsa di salah satu karyanya ”Upacara Adat Bali“ memvisualisasikan objek dengan garis, bentuk, dan warna menggunakan cat air.

Seniman Henk Ngantung memvisualisasikan gagasannya dengan garis dan bentuk. Ia mengisi bentuk-bentuk dalam sketsanya dengan tinta bak.

Gambar 6.45 Sketsa Linggarjati Karya Henk ngantung

Sumber: museum.kemdikbud.go.id, 2022

Ayo Berlatih!

Buatlah sketsa mengenai mimpi atau harapan kalian. Bayangkan detail bentuk, warna, dan bahkan perasaan yang timbul saat membuat sketsa tersebut. Kalian dapat memilih alat yang ingin kalian gunakan untuk membuat sketsa.

Rangkuman

Sketsa adalah gambar sederhana atau draf kasar yang dibuat secara global dan spontan untuk menggambarkan bagian-bagian pokok dari suatu objek. Berdasarkan tujuannya, sketsa dapat dikelompokkan menjadi sketsa sebagai catatan visual, sketsa sebagai studi bentuk, sketsa sebagai rancangan, dan sketsa sebagai seni. Keuntungan membuat sketsa sebelum berkarya adalah meminimalisir kesalahan dalam menggambar atau melukis, memberi gambaran dasar atau tema dari lukisan, dan mempertajam ide dan pengamatan.

Berbagai alat dan bahan dapat digunakan untuk membuat sketsa, antara lain pena, kuas dan kertas. Sedangkan bahan yang dapat digunakan contohnya arang/*charcoal*, tinta, dan pensil. Sketsa juga dapat dibuat secara digital. Kalian dapat mengeksplorasi teknik sketsa dengan menggunakan semua alat tersebut atau memanfaatkan benda lain di sekitar kalian.

Hal yang perlu diperhatikan saat membuat sketsa adalah tangan dan seluruh tubuh kalian dalam keadaan rileks, tidak kaku, dan tegang karena garis-garis yang dihasilkan akan mengikuti kondisi tangan dan tubuh kalian.

Tokoh sketsa mancanegara antara lain Michelangelo, Leonardo da Vinci, Vincent van Gogh, dan Henry Spencer Moore. Tokoh sketsa dalam negeri antara lain Raden Saleh, Ipe Ma'aroef, Affandi, dan Henk Ngantung.

Refleksi

Setelah mempelajari bab ini, yuk refleksikan ilmu yang telah kalian dapat dengan memberi tanda centang (✓) pada pernyataan yang paling sesuai. Kerjakan di buku tulis kalian sesuai tabel 6.1.

Tabel 6.1 Refleksi Sketsa

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Menjelaskan sejarah dan perkembangan sketsa.		
2.	Menjelaskan fungsi sketsa dalam bidang seni rupa.		
3.	Mengidentifikasi karya dan keteknikan sketsa dari tokoh sketsa luar dan dalam negeri.		
4.	Mengeksplorasi alat, bahan dan keteknikan membuat sketsa.		
5.	Menerapkan dan mengembangkan jenis sketsa sebagai bentuk awal berkarya seni rupa.		
6.	Menerapkan dan mengembangkan jenis sketsa sebagai bentuk awal berkarya seni rupa.		
7.	Secara mandiri dan konsisten menerapkan prosedur Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup.		
8.	Secara mandiri dan konsisten menerapkan budaya kerja Ringkas, Rapi, Resik, Rawat dan Rajin.		

Asesmen

Sikap dan Keterampilan

1. Buatlah sebuah sketsa berukuran A3 yang menggambarkan hasil pengamatan kalian tentang lingkungan sekitar dengan menggunakan alat, bahan, dan teknik yang kalian pilih!
2. Presentasikan konsep atau latar belakang sketsa kalian kepada guru dan teman-teman sekelas. Jelaskan secara singkat dan jelas!

Tes Tertulis

Petunjuk: Kerjakan soal di bawah ini dengan menuliskan soal dan jawaban yang benar di buku tulis kalian.

1. Ciri sketsa adalah sebagai berikut, kecuali ....
   a. Merupakan gambar kasar
   b. Merupakan awal dari sebuah karya
   c. Dibuat sangat mendetail seperti aslinya
   d. Sifatnya sementara dan bisa berubah
   e. Dibuat untuk melatih keterampilan dan mengurangi kesalahan
2. Siapa saja seniman Indonesia yang dijuluki raja sketsa?
   a. Ipe Ma'aroef
   b. Nyoman Gunarso
   c. Henk Ngantung
   d. Affandi
   e. Raden Saleh
3. Merekam kejadian atau peristiwa secara cepat dalam bentuk sketsa termasuk fungsi sketsa sebagai ....
   a. Studi bentuk
   b. Catatan visual

c. Seni murni

d. Seni terapan

e. Ekspresi

4. Apa yang dimaksud dengan sketsa sebagai seni murni?

 a. Sketsa dibuat berdasarkan kebutuhan

 b. Sketsa sebagai ekspresi diri

 c. Sketsa sebagai catatan visual

 d. Sketsa sebagai studi anatomi

 e. Sketsa sebagai studi bentuk

5. Siapakah seniman yang memiliki keahlian sebagai arsitek, musisi, penulis, pematung, dan pelukis?

 a. Michelangelo

 b. Vincent van Gogh

 c. Antonio Blanco

 d. Leonardo da Vinci

 e. Auguste Rodin

Pengayaan

Setelah kalian belajar tentang sketsa, kalian dapat mencari artikel atau video dengan kata kunci sebagai berikut.

- *Basic sketch*
- *Pencil sketch*
- *Pencil shading*
- *Charcoal sketch*
- *Ink sketch*
- *Portrait sketch*
- *Animal sketch*
- *Botanical sketch*
- *Urban sketch*
- *Landscape sketch*

Glosarium

adjacent	:	jenis kombinasi warna, komplemen yang terdiri dari tiga warna dimana ada satu warna berhadapan ditambah satu warna yang ada di sebelah salah satu dari wama yang berhadapan itu. (Lihat gambar pada bagian warna)
air brush	:	alat yang berperan sebagai kuas tetapi dalam menerapkan warna dilakukan dengan cara menyemprotkan melalui bantuan kompresor sebagai penyimpan dan pengeluar angin
analogus	:	jenis kombinasi warna yang terdiri dari tiga sampai empat warna bersebelahan dalam lingkaran warna dimana pada kombinasi warna itu ada satu warna primer
animasi	:	acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak
artistik	:	mengandung nilai keindahan
blocking	:	menutup dengan warna
brush stroke	:	goresan kuas yang kuat, tegas dan berani
detail	:	bagian yang kecil-kecil dalam karya seni rupa dan kriya
double split	:	jenis kombinasi warna komplemen atau kontras yang terdiri dari empat warna berhadapan dalam lingkaran warna diselingi oleh satu warna yang bersebelahan. (Lihat gambar pada bagian warna)
estetik	:	nilai keindahan
eksplorasi	:	penjelajahan terhadap sesuatu, untuk menemukan hal-hal yang baru dari apa vang dijelajahi itu
geometris	:	Mengenai ilmu, ukur; bentuk geometris adalah bentuk yang ada dalam ilmu ukur dengan strukturnya yang teratur
hue	:	Nama warna : hue merah, hue biru dan sebagainya.

ilusi : seakan ada tetapi nyatanya tidak ada

ilustrator : orang yang melukis gambar hias untuk majalah, buku, dan sebagainya

intensity : kekuatan warna, cerah suramnya warna

komplementer : warna yang berhadapan dalam lingkaran warna

monokromatik : susunan warna yang mengandung satu hue warna

mural : lukisan pada dinding

organis : bentuk menyerupai mahluk hidup, struktur tidak teratur

palet : alat yang digunakan pelukis untuk tempat menaruh cat, berupa lempeng berbentuk perisai

proporsi : perbandingan antara bagian pada benda

shade : menggelapkan warna dengan campuran hitam

single split : jenis komposisi warna kontras atau komplemen, satu warna berhadapan dengan dua warna bersebelahan dalam lingkaran wama (Lihat gambar pada bagian warna).

silinder : bentuk bulat panjang bervolume, tabung.

sketsa : gambar hanya dengan garis atau goresan yang mengandung unsur bentuk

sinematografi : teknik perfilman; teknik pembuatan film

tetrad komplemen : jenis kombinasi warna komplemen atau kontras yang terdiri dari empat warna dimana masing-masing diselingi oleh dua warna dalam lingkaran wama. Lihat garnbar pada bagian warna) membuat warna lebih terang dengan mencampurkan warna putih

triad komplemen : jenis kombinasi warna kontras yang terdiri dari tiga warna berhadapan dimana masing-masing diselingi dua warna dalam lingkaran wama (Lihat gambar pada bagian warna)

value : gelap terangnya warna

Indeks

Daftar Pustaka

A. Suryahadi, Agung. *Seni Rupa, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.* Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

Arsana, Nyoman. *Dasar-Dasar Seni Lukis.* Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat, 1983.

Caldwell, Peter. *Pen & Ink Sketching.* London: B.T. Batsford Ltd, 1993.

Drs. Arsana, Banu. *Sketsa dan Gambar.* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2013.

Drs. Gunarsa, Nyoman. *Sketsa.* Yogyakarta: STSRI "ASRI".

Drs. Sanyoto, Ebdi Sadjiman. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana).* Artha Bumi Intaran Yogyakarta, 2005.

Frank, Gene. 1989. *How to Draw and Paint.* California: Walterr Foster Publishing, Inc, 1989.

Griffin, Ricky. *Manajemen Edisi 7 Jilid 1.* Jakarta: Erlangga, 2003.

Marianto. M. Dwi. *Menempa Quata, Mengurai Seni.* Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2011.

Mark, Simon. *"Storyboards Motion In Art.* USA: Elsevier www.pinterest.com, 2007.

Mc Daniel, Richard. *The Drawing Book.* New York: Watson Goptil Publications, 1995.

Meskimmon, Marsha. *Contemporary Art and The Cosmopolitan Imagination.* London and New York: Routledge, 2011.

Ngantung, Henk. *Sketsa-Sketsa Henk Ngantung.* Jakarta: Kintamani Offset, 1981.

Prakarya dan Kewirausahaan, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016.

Priansa, Donni Juni. 2018. *Perencanaan & Pengembangan SDM.* Bandung: Alfabeta, 2018

Schwab, Klaus. *Revolusi Industri keempat.* pt Gramedia Pustaka Utama, 2019.

Sternberg, R.J. and Lubart, T.I. *"The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms, 3", in Sternberg, R.J. (Ed.), Handbook of Creativity.* New York NY: Cambridge University Press, 1999.

Sumakmur, PK.M.Sn. *Keselamatan Kerja dan Pencegahan Kecelakaan.* Jakarta: Pt Gunung Agung, 1981.

Tambunan, T. *Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Indonesia.* Jakarta: Penerbit LP3ES, 2012.

Trilling, Bernie and Charles Fadel. *21st Century Skills, Learning for Life in Our Times.* San Francisco: John Wiley & Sons, Inc, (2009).

W. Lorin, Anderson & Krathwohl, David R. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.

DAFTAR REFERENSI ONLINE

Admin. 2013. *Keselamatan Kesehatan Kerja Lingkungan Hidup. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan* diakses dari *http://smk.kemdikbud.go.id/uploads/filestorage/mOhjTCTEOsTZ9AbZepkY1KEJo6Sw2vmYgqeLSQOD.pdf* , diunduh tanggal 29 April 2021.

Admin. 2019*. Kepmenaker Nomor 115 tahun 2019 tentang SKKNI Kategori Kesenian, hiburan, rekreasi golongan pokok aktivitas hiburan kesenian dan kreativitas bidang seni rupa* diunduh dari *https://bnsp.go.id/skk?page=18* ,tanggal 29 April 2021.

Admin. 2020. *Modul Ki-Lat untuk pemula,kenali kekayaan intelektual dengan singkat & tepat, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum & Hak Asasi Manusia RI 2020* diunduh dar*i https://jdih.dgip.go.id/produk_hukum/view/id/90/t/modul+kilat+untuk+pemula,* diunduh tanggal 3 juni 2022.

Admin II (tahun tidak diketahui). *Digital Painting Sebagai Bentuk Kekaryaan Baru dalam Bidang Seni Rupa.* diakses dari *https://nokenstudio.com/digital-painting/* , tanggal 3 Juni 2022.

Lancaster, Erika. 2019. *Exploring Watercolor Wet-on-Wet Effects.* diakses dari https://www.erikalancaster.com/ , 29 April 2022

PT Mid Solusi Nusantara. 2022. *mengenal-bisnis-startup-peluang-dan-tips-untuk-memulainya* diakses dari *https://www.jurnal.id/id/blog/mengenal-bisnis-startup-peluang-dan-tips-untuk-memulainya/*, tanggal 3 Juni 2022.

Sekarningrum, Anisa. 2022. *mengenal-bisnis-startup-peluang-dan-tips-untuk-memulainya* diakses dari

https://www.ekrut.com/media/startup-indonesia, tanggal 3 Juni 2022.

Thabroni, Gamal. 2018*. Media Lukis: Pahami Bahan, Alternatifnya & Komponen Cat.* diakses dari *https://serupa.id/media-lukis/*, tanggal 29 April 2022.

Daftar Kredit Gambar

Gambar		Sumber
Gambar	1.1	Kemendikbudristek/Ilustrator (2021)
Gambar	1.2	https://pixabay.com/id/vectors/ilustrasi-video-game-grafis-1736462/ diunduh pada 17 juni 2022
Gambar	1.3	https://pixabay.com/id/photos/tanaman-alam-bunga-bunga-daun-daun-3546608/ diunduh pada 10 Juni 2022
Gambar	1.4	https://pixabay.com/id/photos/peralatan-dapur-kayu-dapur-6826540/ diunduh pada 3 Juni 2022
Gambar	1.5	https://pixabay.com/id/photos/budha-indonesia-borobudur-1210622/ diunduh pada 3 Juni 2022
Gambar	1.6	https://pixabay.com/id/vectors/sikat-pensil-peralatan-artis-seri-1456763/ diunduh pada Juni 2022
Gambar	1.7	https://ketutmadra.com/madra-gallery/ di unduh ada 17 Juni 2022
Gambar	1.8	https://www.instagram.com/p/CA7rYiPgXOG/?igshid=MDJmNzVkMjY%3D - diunduh pada 3 Juni 2022 sudah ijin
Gambar	1.9	Kemendikbudristek/Anindo (2021)
Gambar	1.10	https://www.deviantart.com/ekoputeh/art/paksi-naga-liman-55210513 diunduh pada 11 juni 2022 sudah ijin pemilik
Gambar	1.11	Ilustrator kemendikbudristek/ (2021)
Gambar	1.12	https://www.dgip.go.id/unduhan/modul-ki?kategori=merek - diunduh pada 3 Juni 2022
Gambar	1.13	https://www.dgip.go.id/unduhan/modul-ki?kategori=merek - diunduh pada 3 Juni 2022
Gambar	1.14	https://www.dgip.go.id/unduhan/modul-ki?kategori=merek - diunduh pada 3 Juni 2022
Gambar	1.15	https://www.dgip.go.id/unduhan/modul-ki?kategori=merek - diunduh pada 3 Juni 2022
Gambar	1.16	Ilustrator Kemendikbudristek/ (2021)
Gambar	1.17	Ilustrator Kemendikbudristek/ (2021)
Gambar	2.1	https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/mba/sungai-tak-pernah-kembali/ diunduh pada 17 jun 2022
Gambar	2.2	https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4643520/cerita-di-balik-layar-pembuatan-lukisan-sultan-agung-mahakarya-s-sudjojono diunduh pada 17 juni 2022

Gambar		Sumber
Gambar	2.3	https://www.affandi.org/affandi/highlights di unduh pada 3 Juni 2022
Gambar	2.4	https://artsandculture.google.com/asset/bgEuwDxel93-Pg MoMA dipost pada 2004 Diunduh pada 18 juni 2022
Gambar	2.5	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	2.6	https://www.pexels.com/id-id/pencarian/cangkir%20putih%20bertekstur%20dan%20berwarna/ Karolina Grabowska diupload 2020 diambil 2020 Diunduh pada 18 juni 2022
Gambar	2.7	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	2.8	Kemendikbudristek/ilustrator (2021)
Gambar	2.9	Kemendikbudristek/ilustrator (2021)
Gambar	2.10	https://pixabay.com/id/illustrations/rintisan-keterampilan-kompetensi-6664161/ – diunduh pada 28 Juni 2022
Gambar	2.11	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	2.12	https://pixabay.com/id/photos/tangan-melukis-sikat-lukisan-1868562/ - diunduh pada 3 Juni 2022
Gambar	2.13	https://pixabay.com/id/illustrations/mercu-suar-laut-matahari-terbenam-816546/ - diunduh pada 17 Juni 2022
Gambar	2.14	Kemendikbudristek/Ilustrator 2021)
Gambar	3.1	Kemendikbudristek/Rizki Raindriati (2019)
Gambar	3.2	Kemendikbudristek/punky (2019)
Gambar	3.3	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	3.4	Kemendikbudristek/Subandi (2022)
Gambar	3.5	Kemendikbudristek/Fatih (2022)
Gambar	3.6	Kemendikbudristek/Deni (2022)
Gambar	3.7	Kemendikbudristek/Rafiq (2022)
Gambar	3.8	https://www.freepik.com/free-photo/master-painter-factory-industrial-painting-wood-with-spray-gun_11528593.htm#query=air%20brush&position=0&from_view=search di unduh pada 3 juni 2022
Gambar	3.9	https://www.deviantart.com/ekoputeh/art/Electric-Girl-178254694 diunduh pada 11 juni 2022 sudah ijin pemilik

Gambar		Sumber
Gambar	3.10	https://rri.co.id/nasional/peristiwa/884714/fakta-di-balik-kokohnya-patung-jenderal-soedirman diunduh tanggal 17 Juni 2022
Gambar	3.11	Kemendikbudristek/Haryono(2022)
Gambar	3.12	Kemendikbudristek/Giriluhita(2022)
Gambar	3.13	Kemendikbudristek/Haryono (2022)
Gambar	3.14	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	3.15	Kemendikbudristek/Haryono (2022)
Gambar	3.16	Kemendikbudristek/ilustrator (2022)
Gambar	3.17	https://pixabay.com/id/illustrations/pondok-desa-bayangan-hitam-5836769/ diunduh pada 17 Juni 2022
Gambar	3.18	https://pixabay.com/id/illustrations/fantasi-dunia-fantasi-pohon-amazon-4388628/ - diunduh pada 15 Juli 2022
Gambar	3.19	Kemendikbudristek/ilustrator (2022)
Gambar	4.1	https://pixabay.com/id/photos/colorado-langit-awan-2126991/ - diunduh pada 18 juni 2022
Gambar	4.2	https://www.kompas.com/homey/image/2021/10/04/083300876/mengenal-begonia-polkadot-tanaman-hias-dengan-motif-daun-unik?page=1 - diunduh pada 18 juni 2022
Gambar	4.3	https://artfulparent.com/pointillism-art-for-kids/ di unduh pada 11 juni 2022
Gambar	4.4	https://www.francetvinfo.fr/culture/arts-expos/signac-le-pointillisme-explique-en-trois-petits-points_291345.html - diunduh pada 1 juni 2022
Gambar	4.5	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.6	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.7	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.8	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.9	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.10	https://unsplash.com/@tareqshuvo diunduh pada 1 Juni 2022
Gambar	4.11	https://www.kompas.com/homey/image/2020/11/22/093600276/mengenal-calathea-tanaman-hias-cantik-yang-tak-butuh-banyak-cahaya?page=1 di unduh pada 18 Juni 2022
Gambar	4.12	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.13	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

Gambar		Sumber
Gambar	4.14	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.15	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.16	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.17	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.18	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.19	https://www.freepik.com/free-vector/warped-lines-background_5575847.htm#&position=1&from_view=detail#query=l&position=1&from_view=detail - diunduh pada 1 Juni 2022
Gambar	4.20	https://www.dreamstime.com/optical-illusion-design-abstract-op-art-pattern-vector-illustration-optical-illusion-design-abstract-op-art-pattern-image119066162 di unduh pada 28 Juni 2022
Gambar	4.21	http://brainden.com/line-illusions.htm - diunduh pada 3 Juni 2022
Gambar	4.22	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.23	https://www.freepik.com/free-vector/school-classroom-interior-university-educational-concept-blackboard-table_2238431.htm#query=classroom&position=8&from_view=search di unduh pada 5 juni 2022
Gambar	4.24	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ataturk.svg#/media/File:Face_or_vase_ata_01.svg diunduh pada 28 juni 2022
Gambar	4.25	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.26	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.27	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.28	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.29	https://www.freepik.com/free-photo/yellow-honeycomb-texture_11042212.htm#query=Bee%20hive&position=9&from_view=search - diunduh tanggal 1 Juni 2022
Gambar	4.30	https://pixabay.com/id/illustrations/daun-daun-tunas-pembuluh-darah-5424297/ diunduh pada 18 Juni 2022
Gambar	4.31	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.32	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.33	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.34	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.35	https://pixabay.com/id/illustrations/bentuk-geometri-poli-rendah-3d-6393929/ di unduh 13 juni 2022

Gambar		Sumber
Gambar	4.36	https://pixabay.com/id/illustrations/pohon-mati-menakutkan-halloween-4567469/ diunduh pada 18 Juni 2022
Gambar	4.37	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.38	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.39	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.40	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.41	https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/ -diunduh 3 juni 2022
Gambar	4.42	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.43	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.44	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.45	https://pixabay.com/id/photos/jalan-hutan-jatuh-jalur-jejak-1072821/ –diunduh 3 juni 2022
Gambar	4.46	https://pixabay.com/id/photos/pohon-gurun-alam-hutan-3822149/ –diunduh 3 Juni 2022
Gambar	4.47	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.48	Kemendikbudristek/Giriluhita(2022)
Gambar	4.49	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.50	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.51	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.52	kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.53	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.54	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.55	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.56	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.57	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.58	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.59	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.60	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.61	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.62	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.63	https://www.pexels.com/photo/green-apple-lot-693794/ – diunduh 28 juni 2022

Gambar		Sumber
Gambar	4.64	Kemendikbudristek/giriluhita(2022)
Gambar	4.65	https://pixabay.com/id/photos/hitam-struktur-latar-belakang-batu-4145543/ diunduh pada 28 juni 2022
Gambar	4.66	https://pixabay.com/id/photos/kulit-pohon-pohon-ek-lumut-belalai-207252/– – diunduh 28 juni 2022
Gambar	4.67	https://pixabay.com/id/photos/latar-belakang-bambu-brown-dekorasi-2425/ -diunduh 30 Mei 2022
Gambar	4.68	Kemendikbudristek/Annisa(2022)
Gambar	4.69	Kemendikbudristek/Alfan(2022)
Gambar	4.70	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	4.71	Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)
Gambar	5.1	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.2	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.3	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.4	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.5	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.6	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.7	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.8	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.9	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.10	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.11	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.12	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.13	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.14	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.15	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.16	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.17	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.18	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.19	Kemendikbudristek/ilustrator (2021)
Gambar	5.20	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.21	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)

Gambar		Sumber
Gambar	5.22	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	5.23	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	6.1	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	6.2	https://www.pexels.com/photo/penang-street-art-with-swing-on-wall-4070907/ di unduh pada 20 juni 2022
Gambar	6.3	https://sains.kompas.com/read/2016/01/21/07000011/Lukisan.Tangan.Purba.di.Maros.Simbol.Perjalanan.Arwah di unduh 2021
Gambar	6.4	https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436771
Gambar	6.5	https://arthive.com/michelangelo/works/542357~Portrait_of_a_warrior#show
Gambar	6.6	https://www.biography.com/artist/leonardo-da-vinci
Gambar	6.7	https://www.leonardodavinci.net/design-for-a-giant-crossbow.jsp#prettyPhoto diunduh pada 21 juni 2022
Gambar	6.8	https://www.artic.edu/artworks/80607/self-portrait
Gambar	6.9	https://www.vincentvangogh.org/the-bedroom-at-arles.jsp 17_October_1888.jpg
Gambar	6.10	https://www.theartstory.org/artist/moore-henry/
Gambar	6.11	https://www.dailyartmagazine.com/henry-moores-sheep/
Gambar	6.12	https://www.merdeka.com/raden-saleh-sjarif-boestaman/profil diunduh pada 20 Juni 2022
Gambar	6.13	https://nationalgeographic.grid.id/read/132510881/kecamuk-perang-jawa-suratan-tragis-sang-pangeran-yang-kesepian-di-zaman-edan?page=all diunduh pada 20 juni 2022
Gambar	6.14	https://www.kompasiana.com/djuliantosusantio/5da82a7f097f364a8d47adc2/pak-ipe-ma-aroef-pelukis-sketsa-berusia-81-tahun?page=all
Gambar	6.15	6.15 https://transindonesia.co/2020/11/ipe-maaruf-sang-maestro-sketsa-indonesia/ diunduh pada 6 Juni 2022
Gambar	6.16	https://sejarahlengkap.com/tokoh/biografi-affandi_ diunduh pada 20 Juni 2022
Gambar	6.17	https://kabare.id/berita/sketsa-cerita-kecil-tentang-jakarta
Gambar	6.18	https://www.schreibenmitstil.de/zeigebild.php?bildnr=holz4
Gambar	6.19	https://www.pexels.com/photo/directly-above-view-of-feather-pen-9890095/ di unduh 20 Juni 2022
Gambar	6,20	https://mostlydrawing.com/2016/10/12/improving-a-bamboo-dip-pen/

Gambar		Sumber
Gambar	6.21	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	6.22	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	6.23	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	6.24	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	6.25	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	6.26	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	6.27	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	6.28	Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)
Gambar	6.29	Kemendikbudristek/ilustrator (2021)
Gambar	6.30	Kemendikbudristek/ilustrator (2021)
Gambar	6.31	Kemendikbudristek/Roni (2022)
Gambar	6.32	Kemendikbudristek/Fatih (2022)
Gambar	6.33	Kemendikbudristek/Roni (2022)
Gambar	6.34	Kemendikbudristek/Roni (2022)
Gambar	6.35	https://www.aksi.co/2016/10/16/melacak-jejak-seni-rupa-indonesia/
Gambar	6.36	https://kabare.id/berita/sketsa-cerita-kecil-tentang-jakarta diunduh pada 20 juni 2022diunduh pada 20 Juni 2022
Gambar	6.37	Kemendikbudristek/Roni (2022)
Gambar	6.38	Kemendikbudristek/Roni (2022)
Gambar	6.39	https://pixabay.com/id/vectors/hutan-pohon-ek-pohon-cemara-pinus-31910/ diunduh pada 20 Juni 2022
Gambar	6.40	Kemendikbudristek/Roni (2022)
Gambar	6.41	Kemendikbudristek/ilustrator (2022)
Gambar	6.42	Kemendikbudristek/ilustrator (2022)
Gambar	6.43	Kemendikbudristek/ilustrator (2022)
Gambar	6.44	https://www.mutualart.com/Artwork/Upacara-Adat-Bali/3589D0EF974B3268 diunduh pada 20 juni 2022
Gambar	6.45	https://museum.kemdikbud.go.id/koleksi/profile/eyJpdiI6Ikw0czBpaG5PRUpEOVdYejBUYURkRUE9PSIsInZhbHVlIjoiaFFNQTU3Qm5mVitraEpYcWRxTmhvdz09IiwibWFjIjoiNTc2MWIzOTg0ZmI0NzM0MWY1MTQ2YTFmZjIzNTM3NTM2ODRlZDdjODEwZDk1NGFhYzI1ZWU2YjA4OTViOGQzZCJ9

Profil Penulis

Nama lengkap : Giriluhita Retno Cahyaningsih
Email : giriluhita.retno@gmail.com
Instansi : SMK Negeri 2 Sewon
Alamat Kantor : Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul
Bidang keahlian : Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. SMK Negeri 2 Sewon Bantul 2022
2. SMK Negeri 3 Kasihan Bantul (2006 – April 2022)
3. STSRD Visi Yogyakarta 2001-2009

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1 Desain Interior Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta (lulus 1999)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Inspirasi Pena: Sahabat Tempat Hidup Terbaik, Penerbit CV Salam Solutions, Indramayu, 2020
2. Ebook creator : Unsur-Unsur Seni Rupa, Penerbit Yudha English Gallery, Pontianak, 2021
3. Dasar-Dasar Seni Rupa untuk SMK Semester 1, Penerbit Kemdikbud Ditjen Pendidikan vokasi Direktorat SMK, Jakarta, 2021
4. Penelaah Modul Ajar Dasar-Dasar Seni Rupa Kelas X Semester 2 Kemdikbud Ditjen Pendidikan Vokasi Direktorat SMK, 2021
5. Dasar-Dasar Seni Rupa untuk SMK Semester 2, Penerbit Kemdikbud Ditjen Pendidikan vokasi Direktorat SMK, Jakarta, 2021
6. Antologi Cerita Pendek : Ragam Kisah di Bawah Pohon Munggur, Penerbit SIP Publishing, Banyumas, Jawa Tengah 2022

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Rizki Raindriati
Email : rizki.raindriati@gmail.com
Alamat Kantor : Meraki Artcademy
Jl. Lengkong Wetan no.69, room 2B,
Kampung Buaran, Serpong.

Bidang Keahlian : Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :

1. Guru Seni Rupa dj SD Bina Nusantara Serpong (2014-2020)
2. Guru Seni Rupa di Sekolah Highscope Indonesia TB Simatupang (2005-2014)

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :

1. Studio Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (1996- 2002)

Judul Buku dan Tahun Terbit :

1. Solemate (Gradien, 2013)
2. Berapa? (Ilustrasi Level Reading YLAI, 2013)
3. Pawai Binatang (Ilustrasi Level Reading YLAI, 2013)
4. Kamarku (Ilustrasi Level Reading YLAI, 2013)
5. Berkunjung (Ilustrasi Level Reading YLAI, 2013)
6. Lingkar (RakBuku, 2014)
7. Bu Guru Funky and Her Funkier Students (RakBuku, 2015)
8. Wonderful Life The Novel (Gramedia, 2016)
9. Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas 1 SD (Puskurbuk, Kemdikbudristek,2021)
10. Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas 2 SD (Pusbuk, BSKAP, Kemdikbudristek,2021)

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Awaludhi Budiargo
Email : awaludhi@smkrus.sch.id
Instansi : SMKS Raden Umar Said Kudus
Alamat Instansi : Jl. Sukun Raya 09, Besito, Gebog, Kudus, Jawa Tengah 59333
Bidang Keahlian : Animasi

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Guru Produktif di SMKS Raden Umar Said Kudus 2017- sekarang

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1- Pendidikan Seni Rupa di Universitas Negeri Semarang (2016)
2. SMA Negeri 1 Kudus

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Basic Concept Art (2022)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pembelajaran Seni Rupa melalui Permainan Konstruktif sebagai Sarana Membangun Karakter Kreatif Anak Usia Prasekolah : Studi Kasus di TK Pertiwi 07.1 Kabupaten Kudus (2016)

   LinkedIn : https://www.linkedin.com/in/awaludhi-budiargo-38b3691b3

Projects :

1. Supervisor Teacher - GooGoo dan 3 Mata Air Rejenu - Animasi 2D - LKS Provinsi Jawa Tengah (2018) :
   https://www.youtube.com/watch?v=ojN90PApuC0
2. Scriptwriter : Limited Series - Petualangan Olla Ello - Toyota Indonesia (2019) :
   http://www.youtube.com/playlist?list=PLYg-atSghB6DK0a6SUKlqxJ0R4m2J9Ap5
3. Coordinator Teacher - Short Movie Unstring Your Heart - Festival Film (2020) : https://youtu.be/wlJIXdF9SAQ
4. Supervisor Teacher and Producer - Festival Film Animasi Cerita Rakyat Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Juara 1 Nasional - Kirai dan Batu Harapan (2020) : https://youtu.be/-CmuyHvb5WQ
5. 2021 - Supervisor Teacher and Producer - One Way Ticket: https://www.youtube.com/watch?v=A2NENaik_1c

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Toto Sugiarto Arifin, M.Hum
Email : totosua@gmail.com
Instansi : Politeknik Seni Yogyakarta
Alamat Instansi : Klidon Sukoharjo Ngaglik Sleman 55581 D.I. Yogyakarta

Bidang Keahlian : Pengembangan pembelajaran Seni Rupa tingkat SD, SMP, SMK, dan Politeknik, serta Pengembang Standar Nadional Pendidikan dan Kurikulum SMK bidang Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Politeknik Seni Yogyakarta

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Program Pascasarjana (S3) Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Tahun Lulus 2015
2. Program Pascasarjana (S2) Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Tahun Lulus 2004.
3. Program Sarjana (S1) Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, Tahun Lulus 1985.

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Seni Rupa Panduan Guru SLTP, Penerbit PT. Mandira Jaya Abadi, Semarang, 2012.
2. Loro Blonyo Dalam Kehidupan Masyarakat Yogyakarta, Penerbit PT. Mandira Jaya Abadi, Semarang, 2014.
3. Buku Proses Desain Kerajinan, sebagai Reader, Penerbit Adytia Media Publishing, Malang, 2017.

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. “Mainan Tradisional Anak-anak di Yogyakarta”, PPPPTK Seni dan Budaya, Yogyakarta, 2012.
2. “Monumen Masa Pemerintahan Orde Lama di Jakarta; Representasi Nasionalisme Sukarno”, ISI Yogyakarta, 2015.

Judul Buku yang pernah ditelaah :

1. “Motif Batik Bersurek”, Artista, Penerbit PPPPTK Seni dan Budaya, 2012.
2. Buku Seni dan Kecerdasan, sebagai editor, PPPPTK Seni dan Budaya, 2014.
3. Buku Pendidikan Seni di Asia Tenggara, sebagai editor, Penerbit PPPPTK Seni dan Budaya, Yogyakarta, 2014
4. Buku Pendidikan Seni Budaya dalam Pembangunan Bangsa, sebagai editor, Penerbit PPPPTK Seni dan Budaya, Yogyakarta, 2016.
5. Buku Irama, sebagai Editor, Penerbit PPPPTK Seni dan Budaya, Yogyakarta, 2017
6. Buku Seni untuk Penyelamatan Bumi, sebagai editor, Penerbit PPPPTK Seni dan Budaya, Yogyakarta, 2018
7. Dasar-Dasar Seni Rupa untuk SMK semester 1, sebagai penelaah, Penerbit Kemdikbud Ditjen Pendidikan vokasi SMK, Jakarta, 2021.
8. Dasar-Dasar Seni Rupa untuk SMK semester 2, sebagai penelaah, Penerbit Kemdikbud Ditjen Pendidikan vokasi SMK, Jakarta, 2021

Profil Editor

Nama Lengkap : Ayu Susantie
Email : ayuenglishteacher@gmail.com
Alamat Kantor : -
Bidang Keahlian : Guru, Editor dan Penerjemah Bahasa Inggris

- **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**
  1. Guru *Private* Bahasa Inggris dan Basic Mandarin (2012 - sekarang)
  2. Penerjemah Lepas (2012 - sekarang)
  3. Editor Lepas (2017 - sekarang)
  4. Penulis, Kawan Pustaka Cmedia, Bukit Mas Mulia, Media Abadi (2017 - sekarang)
  5. Guru Kursus Bahasa Inggris di Hi English Course (2020 - 2021)
  6. Guru Bahasa Inggris di SDN Sukadamai 3 Kota Bogor (2020)
  7. Guru Bahasa Inggris SMP Daar En Nisa Islamic School (2014 - 2016)
  8. Guru Bahasa Inggris SMA Daar En Nisa Islamic School (2014 - 2018)

- **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :**
  S1 - Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor, Jawa Barat (2009 – 2013)

- **Judul Buku yang Pernah Disunting dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**
  1. Workbook of Let's Enjoy English for Islamic Primary School Grade 3 & 4 (2021) Terbitan Bukit Mas Mulia
  2. Teacher Book My Next Words for Elementary School Grade 2 & 3, Kemendikbudristek (2021)
  3. Student Book My Next Words for Elementary School Grade 2 & 3, Kemendikbudristek (2021)

- **Judul Buku dan Tahun Terbit :**
  1. Kamus Bergambar 4 Bahasa (Inggris, Indonesia, Arab, Mandarin) 2017 Terbitan Cmedia
  2. Cerita Anak, Indahnya Bulan & Bintang, Terbitan Bukit Mas Mulia
  3. Textbook Let's Enjoy English for Islamic Primary School, Terbitan Bukit Mas Mulia (2021)
  4. English Thematic for Elementary School 2021 Grade 2 & 4, Terbitan Media Abadi (2021)
  5. Ready to Learn Independent Activity for Grade 1, Terbitan Jepe Press, Jawa Pos Surabaya (2022)

Profil Editor

Nama Lengkap : Meylina
Email : mey2lina@gmail.com
Instansi : Pusat Perbukuan, Kemdikbudristek
Alamat Kantor : Jl. R.S. Fatmawati Gedung D
Komplek Kemdibudristek, Cipete, Jakarta
Bidang Keahlian : Pendidikan Anak Usia Dini

- **Riwayat Pekerjaan**
  1. Staf Pusat Perbukuan, Kemdikbudristek, Jakarta (2021 – sekarang)
  2. Staf Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Kemdikbudristek, Jakarta (2010 – 2021)

- **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar**
  1. S2 Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta (2016 – 2018)
  2. S1 PG PAUD, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta (2004 – 2010)
  3. D3 Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Jakarta, Depok (2000 – 2003)

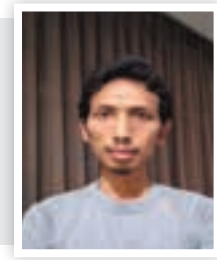
Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Arief Firdaus

Email : aipirdoz@gmail.com

Alamat Kantor : Pekayon Jaya, Bekasi Selatan

Bidang Keahlian : Art Director, Graphic Designer, Visualizer

Portfolio : Instagram: aipirdoz, Behance: Arief Al Firdausy

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Visualizer & Graphic Designer, Freelance (2017-sekarang)
2. Art Director, AMP TGF Lemonade (2015-2017)
3. Art Director, DDB Jakarta (2014)
4. Jr. Art Director, PT Dwisapta Pratama (2012-2014)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

Universitas Persada Indonesia YAI, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Jakarta (2004)

Buku yang Pernah dibuat Ilustrasi dan Tahun Pelaksanaan (10 tahun terakhir):

1. Buku "Bimbim Tidak Mau Mandi", Juara Lomba Konten Kanal PAUD, Iwok Abqary (2019)
2. Buku "Aku Anak Indonesia, Aku Suka Makan Ikan", HIMPAUDI, Prof. Netty Herawati & Reni Nurlela (2019)
3. Komik "Jagoan Sungai", Juara Lomba GLN Komik Pembelajaran SD, Kemdikbud, Iwok Abqary (2019)
4. Komik Rabies, Subdit Zoonosis, Kemenkes (2020)
5. Tim Supervisor Buku Pelajaran Sekolah Kurikulum 2021, Puskurbuk, Kemdikbud, (2020-2021)
6. Buku Panduan Guru "Pendidikan Khusus Bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual", Pusbuk, Kemdikbudristek (2022)

   Buku Siswa & Buku Guru "Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut" Kelas XI dan XII, Pusbuk, Kemdikbudristek (2022)
7. Buku Antologi Praktik Baik PAUD From Home, HIMPAUDI (2022)

Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Daniel Tirta Ramana S.Sn
Email : Danieltirta89@gmail.com
Alamat Kantor : Bekasi Utara 17124
Bidang Keahlian : Multimedia & Desain

Riwayat pekerjaan/profesi dalam 10 tahun terakhir

1. 2010-2011 : Sevenotes -EO
2. 2011-2013 : Apple box - motion graphic
3. 2012 - 2015 : Bloomberg Tv - Motion graphic
4. 2015 - 2017 : iNews Tv indonesia - Motion graphic
5. 2017-sekarang : Founder & Owner di @sepatu.capung (shoes store)
   Local Pride Garage (Media - instagram, tiktok)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S1: DKV IKJ - Multimedia (2007-2012).

Karya/Pameran/Eksibisi dan Tahun Pelaksanaan (10 Tahun Terakhir):

1. Pameran Tugas Akhir Institut Kesenian Jakarta (2012).

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Desain dan Ilustrasi Buku Kurikulum 2013

Informasi Lain dari Penulis (tidak wajib):

Portofolio dapat dilihat di:
https://www.behance.net/danielDTR

Profil Desainer

Nama lengkap :Muhammad Azis
Email : 83muhammadazis@gmail.com
Akun Facebook : Muhammad Azis
Bidang Keahlian : Desain Grafis

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Desainer grafis di Pustaka Lebah (2004—2015)
2. Desainer grafis di Binar Cahaya Semesta (2014—2016)
3. Desainer grafis di IPI (2016—2017)
4. Desainer grafis di Studio Lintas Media bersama Itok Isdianto (2017—sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. SDN Karangnongko Purworejo (1990—1996)
2. MTsN Loano Purworejo (1996—1999)
3. SMK Taman Karya Madya Tehnik Purworejo (1999—2002)

Buku yang Pernah Dibuat Ilustrasi/Desain (10 Tahun Terakhir):

1. Ensiklopedi CSR: Pertamina, Exxon Mobil, Bank Mandiri, Bank BNI, Bank Indonesia, PT Pupuk Kaltim, PT Petrochina, Unilever (Rinso Ayo Main Jangan Takut), BATAN, Buku KPK, BKN, PU, dan Majalah Komunitas Mc Donalds untuk anak
2. Majalah PPM Manajemen
3. Ensiklopedia Lintas Sejarah Indonesia